SÓ AVENTURAS

NÚMERO 4 - PREÇO R$ 5,00

TRAMA

CASCATEIROS DO RIDÍCULO
Morra de rir com esta Aventura-Solo!

EXTRAPLANARES
Aventura Dupla Para D&D e AD&D

SOMBRAS DO PASSADO
A Estréia de Tagmar

DRAGÕES
Para Vampiro e GURPS

E MAIS:
SHADOWRUN
ARKANUN
QUADRINHOS
CONTOS

ISSN 1413-6015
9 771413 601009 04

CENTURIONS

A Força Extrema em GURPS!

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

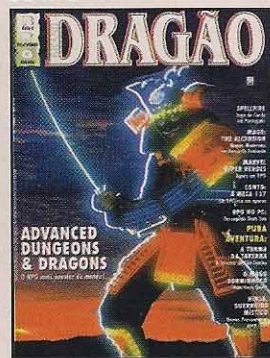
DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16

DB Nº 17

COLECIONE JÁ !

REVISTA DRAGÃO BRASIL

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

DB Nº 18

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nº 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nº 8 a 18 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (ref.DB) 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐

NOME: ______

ENDEREÇO ______

TEL.: ______ CEP: ______

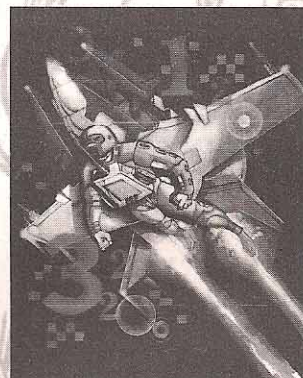
CIDADE: ______ ESTADO ______

VALIDO ATÉ 30/08/96

VALE XEROX

CADA VEZ MAIS RPG

RPG significa Role Playing Game, Jogo de Interpretação de... ah, isso tudo você já sabe! Você, que acompanha a DRAGÃO BRASIL, está sempre informado sobre esse fascinante mundo (ou seria melhor dizer "mundos"?). A boa notícia é que você tem agora mais um motivo para azucrinar o jornaleiro. Esta sua revista-irmã, a edição especial ***SÓ AVENTURAS****, a partir de agora será bimestral. Isso significa mais aventuras, dicas, suplementos e, principalmente, mais sistemas. Outra novidade fica por conta da chegada do selo* ***GSA****, que engloba os RPGs* ***Tagmar****,* ***O Desafio dos Bandeirantes*** *e* ***Millenia****, pioneiros do RPG nacional. Hoje, em sua estréia, a aventura* ***Sombras do Passado*** *— escrita por ninguém menos que Ygor Moraes, o próprio criador de Tagmar. Sim, vamos abraçar novos títulos, mas sem deixar de lado sucessos como* ***GURPS****,* ***D&D****,* ***AD&D****,* ***Vampiro****,* ***Lobisomem****,* ***Shadowrun*** *e* ***ARKANUN****. Todos eles você vai encontrar aqui, além de aventuras-solo, quadrinhos e contos.*

ÍNDICE

Capa: CARIBÉ

TRAMA
DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

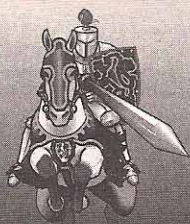
Editor Executivo:
Marcelo Cassaro "Paladino"
Direção de Arte:
Roberto Avelino
Revisão:
Hebe Ester Lucas

Diagramação:
Armando S. Pereira
Marcelo Christian
Renato Murai
Rosilene de Andrade
Ruy Okuma
Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa
Secretária Editorial:
Damaris Marcelino
Colaboradores:
Grahal, Lalo, Roberto Moraes, Di'Follkyer, Luigi Sortudo, Marcelo Del Debbio, Darius Roos, Dawis Roos (textos); André Valle, Evandro Tocchini Gregorio, Alex Sunder, Cristiano Rodrigo (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Contato:
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408
Coordenador:
José Luiz Cazarim
Assistente:
Luzia Begalli

SÓ AVENTURAS
é uma publicação bimestral da
Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento:
EDITORA PARMA LTDA.

AVENTURA SOLO

CASCATEIROS DO RIDÍCULO

Você é Seilá de Prágaso, um cavaleiro de uma coisa qualquer que dedica sua vida à proteção de Anthena, para que o mundo não perca sua boa recepção e suas cores nítidas. Sendo este o seu trabalho em tempo integral — e não tendo nada mais para fazer, visto que acabou a grana que você conseguiu vendendo lascas de armaduras de ouro das batalhas anteriores —, você decide vestir sua armadura e passar pelo Santo Átrio da Grécia para ver como está sua deusa protetora.

Lá chegando, você passa pelas casas de Mude Áries, Ardebalão de Touro, as casas vazias de Gêmeos e Câncer, pela casa de Ai Olha! de Leão, Shákara de Virgem, Libra (vazia), Milho o Escorpião, Sagitário (também vazia; aliás, você está de olho nela) e pelas casas anteriormente ocupadas por Hachura de Capricórnio, Vamos de Aquário e Acredite de Peixes. Finalmente chega esbaforido à Câmara de Anthena. Lá você encontra sua instrutora, Marfyn, desesperada:

Não, você não pediu. Foi feito sem sua permissão mesmo!

ILUSTRAÇÕES · MARCELO CASSARO

— Seilá! Anthena foi seqüestrada pelos servos de um novo inimigo.

— Como? Irkki e Shibun não estavam aqui? De que modo os bandidos passaram por eles?

— Não sei. Quando os encontramos, eles só diziam "eles voltaram... eles voltaram..." Você precisa salvar Anthena! Vá, depressa, você só tem doze horas. Além disso, o horário de verão está acabando e todos os relógios serão adiantados em uma hora!

Agora fica por sua conta, leitor. Você é corajoso, ousado ou idiota o bastante para vestir a armadura do cavaleiro Seilá de Prágaso e comprar essa briga? Em caso afirmativo, lamentamos por sua sanidade — você acaba de embarcar em uma aventura-solo baseada em DEFENSORES DE TÓQUIO, o RPG de gozação com os super-heróis japoneses. Faça suas escolhas e siga as instruções. Ah, e se encontrar trechos repetidos, não ligue: quem assiste os Cavaleiros do Zodíaco está mais do que acostumado com reprises...

Agora faça uma pose heróica, grite alguma coisa idiota e vá para **1**.

1 Correndo na direção das vastas escadarias do Santo Átrio (na verdade é uma só, mas ela é GRANDE), você chega a um trecho onde ela se estreita, permitindo a passagem de apenas uma pessoa por vez; então repara na figura diminuta, de coloração roxa e trajes verdes, com um estranho chapéu de bambu, que desce pela escadaria apoiado em uma bengala e em um corrimão que ele quase não alcança.

Você o reconhece como o Mestre Ansioso, mentor de seu amigo Shururú de Drogão. Ele está no caminho e não dá para voltar ou contornar.

Você pula por cima dele? Vá para **30**.

Você prefere pedir licença com educação? Vá para **4**.

Prefere esperar que o Mestre desça, respeitando alguém mais velho que você? Vá para **39**.

2 O que você vê é inacreditável. Um homem que julgava morto, de acordo com o relato de seu amigo Quyroga. Diante de você está Hasgen de Cêrak, um dos Guerreiros Desses de Asguard.

— Impossível! Você não pode estar vivo! Não pode! Não pode! — você repete incessantemente, tentando convencer a si próprio ou ao público telespectador.

— Morra Prágaso, em nome do Cavaleiro das Reprises — grita Hasgen.

Você atravessa essa ilusão, certo de que é um fantasma do passado e não pode lhe fazer mal? Vá para **12**.

Prepara-se para lutar, mesmo que isso atrase sua missão por um instante (lembre-se, cada segundo conta)? Vá para **28**.

3 — Mas a única coisa de prata que eu conheço são os Cavaleiros de Pirata — responde você.

— Cavaleiros de Pirata? Você não é uma das guerreiras? — ela pergunta.

— Ei, tá me estranhando? Eu sou é macho, entendeu? Ma-cho! Ora, essa!

A garota faz uma daquelas famosas caras de quem não sabe onde enfiar a dita, com aqueles olhos enormes (grandes demais até para o padrão mangá), e diz:

— Hã... desculpe... série de animação errada...

Enquanto a garota desaparece em um redemoinho azul, você continua sem entender nada e vai para **35**.

4 Você dirige sua voz ao Mestre com o máximo respeito:

— Mestre, por favor, por obséquio, por clemência, eu poderia passar à sua frente na escadaria para salvar Anthena?

Contemplativa e serenamente, com a sabedoria dos anos estampada em sua face de maracujá, depois de longos minutos o Mestre mais do que calmamente responde de maneira zen:

— Não.

Você quer insistir? Vá para **6**.

Se você acha melhor não desafiar o Mestre, vá para **39**.

5 Você segue em frente, certo de que ele é apenas uma ilusão e não pode machucá-lo. Infelizmente, a goteira em sua cabeça mostra que você estava errado.

— Umidade da Natureza!

A goteira se torna mais irritante à medida em que a água escorre para seus olhos, atrapalhando sua visão.

— Esta é minha vingança contra aquele Drogão Indecente do Shururú. Tome! Louraça Ametista!

Você ruboriza, e vai para **19**.

6 O Mestre Ansioso brilha com uma aura dourada, e a sua voz assume tom ameaçador:

— Garoto insolente! Antes que o pai do pai do seu pai saísse das fraldas, eu já lutava para defender Anthena!

— Mas nesta última encarnação ela só tem treze anos — retruca você.

— Terei que ensinar alguém a não responder aos mais velhos — diz o nanico Mestre, arregaçando as manguinhas do manto.

Você apanha, apanha, apanha e quando acha que acabou, apanha mais um pouco. Quando achar que já apanhou o suficiente, vá para **39**.

7 Você lhe entrega a Safira de Pudim. Quando ela a pega, começa a gargalhar feito louca:

— Agora temos toda a energia de que precisamos, e você nunca conseguirá encontrar a princesa!

Dizendo isso, ela desaparece em um redemoinho azul. Antes de deixar a sala, porém, você ouve a seguinte conversa:

— Sua idiota, este não é o cristal! É uma pedra sem valor! Rinite, isso é tudo culpa sua!

— Não, imperatriz! Por favor, não, eu não sabia...

— Morra!

Você ouve o som de rajadas e vê brilhos de luz no teto, que logo desaparecem, fazendo a paz retornar. Sem entender o que se passou aqui, você segue para **35**.

8 O corredor adiante é longo, mas não parece perigoso. Seguindo confiante, você de repente é atingido por um jato de ar frio congelante glacial abaixo de zero. Não pode ser!

Você não acredita no que vê: Vamos de Aquário, o Mestre do Mestre de Quyroga! Mas ele também morreu. Será que Abel voltou e ninguém te disse?

— Vamos?! Como você pode estar aqui? Não é possível!

— Perdoe-me, Seilá, mas aqui ocorrem coisas que estão além de sua compreensão — diz ele, unindo as mãos acima da cabeça. — Ex-excursão da Hora!

— Não, Vamos! — você grita, pouco antes de virar picolé de Prágaso. Como ele pôde? Ele era leal a Anthena. Será que o vilão paga um salário maior?

Isso não ficará assim! Você é Seilá de Prágaso, defensor de Anthena. Queimando seu cosmo, atinge mais uma vez o Sétimo Sentado, rachando sua prisão de gelo e encarando Vamos.

Vamos... digo, vá para **29**.

9 Você se adianta e solta o verbo:

— Eu sou Seilá de Prágaso. Estes são Shururú de Drogão e Quyroga de Chiste. Somos cavaleiros de bronze, viemos para salvar Anthena, e queremos entrar!

— Hummm... cavaleiros de bronze? Tudo bem, entrem...

Vá para **36**.

10 Você continua pelo corredor quando percebe um pequeno brilho dourado. Quando olha diretamente para ele, não vê nada. Porém, ao prosseguir, uma saraivada de flechas douradas vem em sua direção. Desviando-se de todas, você nota um brilho dourado e jura que é a armadura de Sagitário.

Perguntando-se o que a armadura faz aqui, você tenta tocá-la. Apenas tenta, porque o chão abre-se sob seus pés e você cai rumo às trevas, com uma avassaladora sensação de "deja vú". Recobrando-se da queda e voltando para cima, não há mais sinal da armadura.

Sem entender nada, você continua e vai para **24**.

11 Você segue correndo pelo corredor quando é abruptamente atingido por uma energia misteriosa.

O que é isso? Festival de reprises? Quem parece estar diante de você é Massa-Cara do Norte de Câncer, mas ele foi morto pelo Shururú. Duas vezes, pelo menos.

— Prágaso, eu voltei para me vingar de Shururú. Mas, já que ele não está aqui, você serve!

Massa-Cara do Norte ataca, arremessando você contra a parede, onde você se arrebenta todo e desliza até o chão. Reunindo suas forças, você se levanta para apanhar... digo, reagir, atingindo mais uma vez o Sétimo Sentado e emitindo seu grito de guerra:

— Me dê sua farsa, Prágaso!

Você deu sorte. A garantia da armadura de Câncer deve ter acabado, e seu golpe extermina Massa-Cara do Norte (de novo). Com o caminho livre e seu sangue jorrando aos borbotões, você segue em frente para **24**.

12 Você segue em frente, certo de que ele é apenas uma ilusão e não pode machucá-lo. A rajada de fogo que carboniza você mostra o quão errado você estava. Vá para **19**.

13 — Não sei do que você está falando. Eu só quero salvar... Antes que você termine, ela ataca com uma rajada de um estranho fogo azul. Você vai de cara ao chão.

— Seilá... Seilá... — estabacado no chão, você pode ouvir claramente a voz de Anthena em seus pensamentos. — Levante-se... Reaja... Você é um dos sagrados cavaleiros que lutam para melhorar este mundo, para proteger a paz, a justiça, o amor, blá, blá, blá...

Duas horas depois, quando você finalmente se levanta, encontra a vilã morta de enjôo. Ela não vai mais incomodar. Realmente, é preciso ser um resistente cavaleiro para sobreviver a todo aquele papo sobre "luta pela paz, pela justiça e pelo amor". Você está livre para continuar. Vá para **23**.

14 Você segue o caminho da direita, enquanto Quyroga segue pelo centro e Shururú vai pela esquerda. Seguindo pelo corredor, você sobe por uma escadaria como já está acostumado. Chegando numa grande sala, você imagina que encontrou seu primeiro adversário. Vá para **2**.

15 Sozinho, você chega ao que parece ser uma cópia idêntica do quarto do Mestre no Santo Átrio. Já da porta você pode ver Anthena no interior de uma prisão cristalina. O grande vilão vira-se e remove o elmo para revelar que é... o Cavaleiro de Gêmeos?! Mas de novo?!

— Cano? Sagagá? — diz você, completamente espantado.

— Não, idiota! Eu sou Terceiro de Trigêmeos, o terceiro irmão. Sagagá era meio mau, Cano era mau por inteiro, e eu sou 150% mau!

— Eu não vou permitir isso! Me dê sua farsa, Prágaso! — grita você, disparando seu cosmo contra ele.

— Ha, ha, ha, ha, ha... Imbecil, essa técnica tola não funciona comigo. Eu sou o Cavaleiro das Reprises. Conheço cada golpe, cada técnica que você possa utilizar. Agora sinta as minhas energias: Choque da onda de meteoros megacósmica quântica do triângulo de quatro pontas das Bermudas!

Você é atingido por energias como nunca viu, nem nos filmes do Shurato. Sua armadura é reduzida a caquinhos, novamente. Você tenta atingir o Sétimo Sentado, mas não adianta; ele está cansado de apanhar e recusa-se a ser atingido outra vez. Agora, sem seus amigos, você é derrotado...

Vá para **19**.

16 Você segue pelo caminho do centro, enquanto Quyroga vai pela esquerda e Shururú segue pelo caminho da direita. Depois de passar por uma escadaria, você se defronta com uma cena inacreditável: diante de você está Torthor de Cama, um dos Guerreiros Desses de Asguard. Os martelos incrivelmente parecidos com machados que ele arremessa em sua direção confirmam que ele não é uma ilusão: é o verdadeiro Torthor.

— Prágaso, eu voltei do inverno para me vingar de sua acusação de plágio. Golpe Hérculos Tirânico! — grita ele, desferindo seu poder contra você.

Mesmo ferido, você ainda tem forças para se levantar e apanhar de novo. Lá pelo quadragésimo terceiro litro de sangue perdido, o destino lhe sorri: o ferimento no seu pescoço espirra sangue nos olhos de Tortho, fazendo com que ele fique cego por um segundo (coisa de dois ou três episódios). Isso lhe dá tempo para reunir suas forças e atingir o Sétimo Sentado, mesmo que o pobre coitado nada tenha a ver com a luta. Atacando com seu Mata-Hora de Prágaso, você acaba com Tortho (de novo) e pega a sua Safira de Pudim (também de novo), imaginando que ela possa ser útil mais tarde.

Vá para **10**.

17 O que você vê é inacreditável. Um homem que você julgava morto está diante de você. É Alberico de Mergulhis, um dos Guerreiros Desses de Pudim. Mas Shururú não tinha acabado com ele?

— Que surpresa em revê-lo, Prágaso — diz ele. — Vejo que você conseguiu sobreviver à minha Louraça Ametista.

— É impossível! Você não pode estar vivo! Deve ser outra ilusão diabólica — você diz, tentando convencer-se.

— Morra, Prágaso! — grita ele, preparando-se para atacar.

Você atravessa essa óbvia ilusão inofensiva e segue em frente? Vá para **5**.

Prepara-se para lutar, atingindo o Sétimo Sentado? Vá para **33**.

18 Prosseguindo em seu caminho, você imagina como estão seus amigos Shururú e Quyroga. Mas seus pensamentos são interrompidos por uma explosão diante de você. Olhando através da fumaça que se dispersa, você pode ver

uma figura estranha, meio mulher, meio... alguma coisa. Olhando melhor, você repara que ela não está usando armadura. Na verdade, ela não está usando nem roupa. Você ruboriza, como qualquer herói japonês em uma situação dessas.

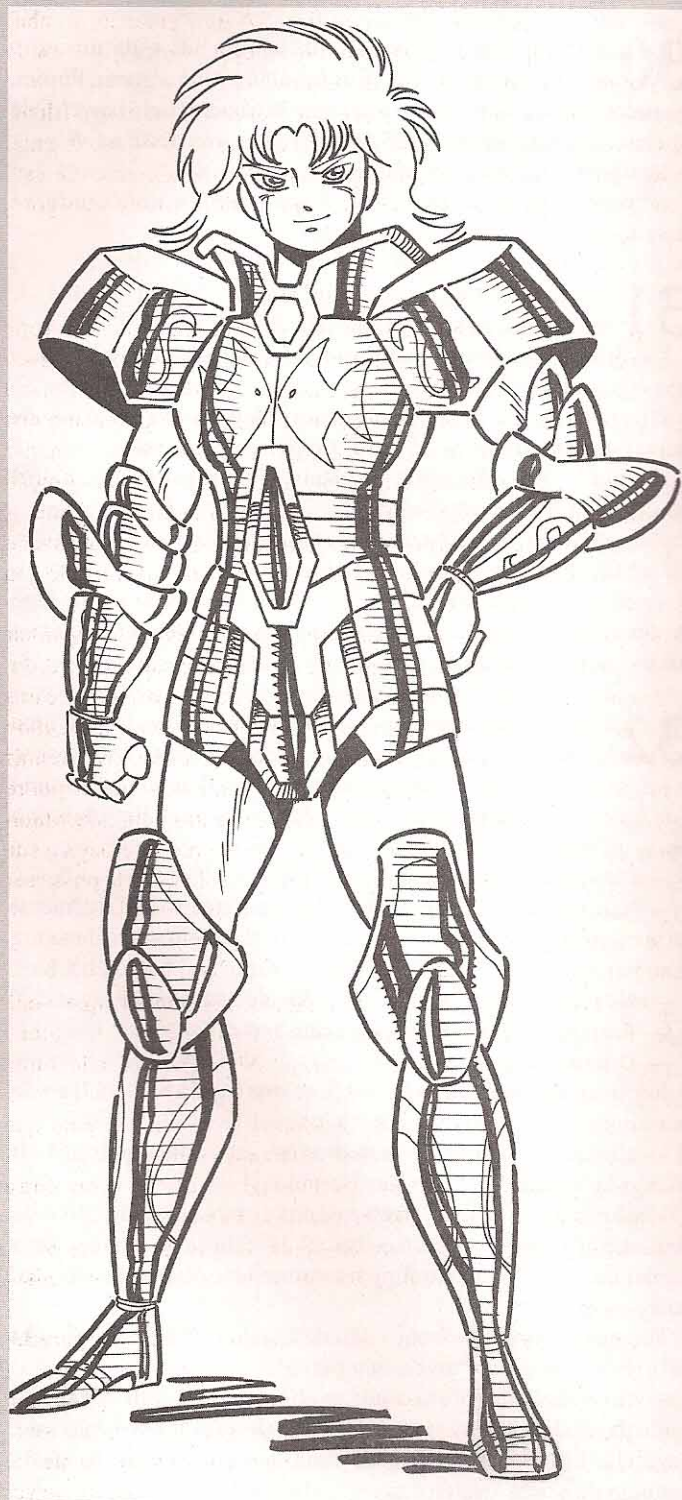
Aproveitando sua falta de ação, a gata ataca. Você vai de cara ao chão.

— Dê-me o Cristal de Prata, agora! — vocifera a mulher.

O que você responde?

"Não sei do que está falando." Vá para **13**.

"A única coisa de prata que conheço são os Cavaleiros de Pirata." Vá para **38**.

"Hã... bem, tenho aqui uma Safira de Pudim." Vá para **31**.

19 Você falhou em sua missão para a deusa Anthena. Sendo posto para fora do labirinto, descobre que o vilão na verdade só queria o Santo Átrio da Grécia. Quando ele o consegue, expulsa todos os Cavaleiros de Ouro que ainda estavam vivos e também Anthena. Agora nenhum deles tem onde morar e todos concordam que a culpa é sua. Que final desgraçado este, não é?

20 Protegendo-se na hora certa, você consegue preparar o contra-ataque. Atinge o Sétimo Sentado, mesmo que o pobre coitado não tenha nada a ver com isso.

— Oh, droga! Eu já vi essa cena antes — diz Hasgen.

— Me dê sua farsa, Prágaso!

Com Hasgen derrotado, você pega sua Safira de Pudim imaginando que ela possa ser útil mais tarde. Vá para **8**.

21 — Mata-Hora de Prágaso!

— Cólica do Drogão!

— Nó de um Dia Antes!

Todos vocês atacam com o poder máximo de seus cosmos... o que não adianta nada!

— Essas técnicas infantis não conseguirão me impedir de acabar com vocês, reles heróis!

Dizendo essas palavras, o Guardião levanta a sua espada, cortando céus e terra, e jogando vocês longe.

— Essa técnica... — diz Shururú, depois de sangrar quinze litros (o que não é nada para ele) — É parecida com o poder de Ex-gabirú de Hachura de Capricórnio.

— Morram, cavaleiros de ouro! — grita o Guardião, preparando outro golpe.

— Espere aí — retruca Quyroga. — Não somos Cavaleiros de Ouro, mas de Bronze.

— Quê? Estou gastando cosmo precioso com vocês? Vão embora daqui! Xô, xô...

— Mas precisamos entrar para salvar Anthena, e não sairemos daqui sem ela! — diz você, levantando-se apesar dos ferimentos.

O Guardião faz cara feia e diz:

— Ah, entrem de uma vez — o Guardião faz cara de tédio e abre passagem. — Vocês não vão conseguir passar pelos outros, mesmo. Vão, vão para **36**.

22 Você segue o caminho da esquerda, enquanto Shururú vai pelo centro e Quyroga vai pela direita. Seguindo pelo corredor, você sobe por uma escadaria — como já está acostumado. Chegando a uma grande sala, você imagina que tenha encontrado seu primeiro adversário. Vá para **17**.

23 Chegando ao final do corredor, você encontra Shururú e Quyroga apenas para descobrir que qualquer caminho levaria a esta sala. Depois de dar algumas cabeçadas na parede para se acalmar, vocês avançam. Assim que entram no próximo aposento, encontram-se diante do que parece uma cópia exata da sala do Mestre do Santo Átrio da Grécia. Siga para **32**.

24 Prosseguindo em seu caminho, você imagina como estão seus amigos Shururú e Quyroga. Mas seus pensamentos são interrompidos por uma explosão diante de você. Olhando através da fumaça que se dispersa, você pode ver uma figura estranha, meio mulher, meio... alguma coisa. Olhando melhor, você repara que ela não está usando armadura. Na verdade, ela não está usando nem roupa. Você ruboriza, como qualquer herói japonês em uma situação dessas.

Aproveitando sua falta de ação, a gata ataca. Você vai de cara ao chão.

— Dê-me o Cristal de Prata, agora! — vocifera a mulher.

O que você responde?

"Não sei do que está falando." Vá para **27**.

"A única coisa de prata que conheço são os Cavaleiros de Pirata." Vá para **3**.

"Hã... bem, tenho aqui uma Safira de Pudim." Vá para **7**.

25 Você segue o caminho da direita, enquanto Shururú segue pelo centro e Quyroga vai pela esquerda. Seguindo pelo corredor, você sobe por uma escadaria como já está acostumado. Chegando numa grande sala, você imagina que encontrou seu primeiro adversário. Vá para **2**.

26 Você continua pelo corredor quando percebe um pequeno brilho dourado. Quando olha diretamente para ele, não vê nada. Porém, ao prosseguir, uma saraivada de flechas douradas vem em sua direção. Desviando-se de todas, você nota um brilho dourado e jura que é a armadura de Sagitário.

Perguntando-se o que a armadura faz aqui, você tenta tocá-la. Apenas tenta, porque o chão abre-se sob seus pés e você cai rumo às trevas, com uma avassaladora sensação de "deja vú". Recobrando-se da queda e voltando para cima, não há mais sinal da armadura.

Sem entender nada, você continua e vai para **18**.

27 — Não sei do que você está falando. Eu só quero salvar...

Antes que você termine, ela ataca com uma rajada de um estranho fogo azul. Você vai de cara ao chão.

— Seilá... Seilá... — estabacado no chão, você pode ouvir claramente a voz de Anthena em seus pensamentos. — Levante-se... Reaja... Você é um dos sagrados cavaleiros que lutam para melhorar este mundo, para proteger a paz, a justiça, o amor, blá, blá, blá...

Duas horas depois, quando você finalmente se levanta, encontra a vilã morta de enjôo. Ela não vai mais incomodar. Realmente, é preciso ser um resistente cavaleiro para sobreviver a todo aquele papo sobre "luta pela paz, pela justiça e pelo amor". Você está livre para continuar.

Vá para **35**.

28 Você segue pelo caminho do centro, enquanto Shururú vai pela esquerda e Quyroga pela direita. Depois de passar por uma escadaria, você se defronta com uma cena inacreditável: diante de você está Torthor de Cama, um dos Guerreiros Desses de Asguard. Os martelos incrivelmente parecidos com machados que ele arremessa em sua direção confirmam que ele não é uma ilusão: é o verdadeiro Torthor.

— Prágaso, eu voltei do inverno para me vingar de sua acusação de plágio. Golpe Hérculos Tirânico! — grita ele, desferindo seu poder contra você.

Mesmo ferido, você ainda tem forças para se levantar e apanhar de novo. Lá pelo quadragésimo terceiro litro de sangue perdido, o destino lhe sorri: o ferimento no seu pescoço espirra sangue nos olhos de Tortho, fazendo com que ele fique cego por um segundo (coisa de dois ou três episódios). Isso lhe dá tempo para reunir suas forças e atingir o Sétimo Sentado, mesmo que o pobre coitado nada tenha a ver com a luta. Atacando com seu Mata-Hora de Prágaso, você acaba com Tortho (de novo) e pega a sua Safira de Pudim (também de novo), imaginando que ela possa ser útil mais tarde.

Vá para **34**.

29 Tendo atingido sua força máxima, você se defronta com Vamos de Aquário.

— Não é possível! — espanta-se Vamos.

— Sinta agora a minha força — diz você, brilhando com o poder do seu cosmo — Mata-Hora de Prágaso!

Seu golpe atinge em cheio o oponente, matando Vamos (lá pela terceira vez), quebrando o aquário e espalhando os peixinhos pelo chão. Recuperando o fôlego e sangrando feito um... feito um... feito um Cavaleiro do Zodíaco, você segue em sua missão.

Volte para **24**.

30 Você aproveita o embalo da sua corrida e dá um salto magnífico, desses que só os cavaleiros conseguem. Porém, quando está passando sobre a cabeça do Mestre, uma barreira de energia dourada reflete você de volta para trás. Essa não!

Se agora você pretende conversar, vá para **4**.

Se você pretende passar na marra, queimando cosmo e tudo, vá para **6**.

31 Você lhe entrega a Safira de Pudim. Quando ela a pega, começa a gargalhar feito louca:

— Agora temos toda a energia de que precisamos, e você nunca conseguirá encontrar a princesa!

Dizendo isso, ela desaparece em um redemoinho azul. Antes de deixar a sala, porém, você ouve a seguinte conversa:

— Sua idiota, este não é o cristal! É uma pedra sem valor! Rinite, isso é tudo culpa sua!

— Não, imperatriz! Por favor, não, eu não sabia...

— Morra!

Você ouve o som de rajadas e vê brilhos de luz no teto, que logo desaparecem, fazendo a paz retornar. Sem entender o que se passou aqui, você segue para **23**.

32 Vocês conseguem ver Anthena aprisionada em uma prisão de cristal, linda como ela só. Então surge seu inimigo, que remove o elmo da sua armadura dourada, revelando que é ... o Cavaleiro de Gêmeos? Mas outra vez? Em uníssono vocês perguntam:

— Cano? Sagagá?

— Não, idiotas — responde ele — Eu sou Terceiro de Trigêmeos, o Cavaleiro das Reprises. Sagagá era apenas meio mau, Cano era mau por inteiro, mas eu sou 150% malvado. Ha, ha, ha, ha, ha...

— Nós não vamos permitir isso! Me dê sua farsa, Prágaso!

— Isso mesmo! Nó de um dia antes!

— Drogão indecente!

Infelizmente, nenhuma técnica funciona contra o vilão. E ainda por cima vocês recebem o contra-ataque:

— Choque de ondas de meteoros megacósmica quântica do triângulo de quatro pontas das Bermudas!

Você e seu amigos são arremessados contra a parede como de costume. Como de costume, caem de cabeça e racham suas armaduras, sem nenhum traumatismo craniano ou fratura exposta, como de costume.

Terceiro, como todo bom vilão de desenho, é atacada por um delírio de grandeza e revela seu plano:

— Com Anthena presa aqui, as dívidas do Santo Átrio não serão pagas. Ele deverá ser vendido, e poderei comprá-lo por uma bagatela. Então destruirei cada uma das doze casas, às quais nenhum de vocês três terá acesso. Ha, ha, ha, ha, ha...

Neste momento, o cosmo de vocês é aceso pelo ódio. Tudo bem em seqüestrar Anthena, amarrá-la, espancá-la, furá-la com flecha dourada, rasgá-la, afogá-la, deixá-la morrer de fome... mas negar-lhes o sonho de uma das doze casas próprias é demais!

Furiosos, vocês agarram o Sétimo Sentado pelo pescoço e o atingem, atingem, atingem até não poder mais (dizem que depois disso ele mudou o nome, saiu até do planeta e pegou um outro emprego onde ele só era irradiado, não atingido). Com seus poderes elevados ao máximo, vocês ganham as armaduras de Sarja Otário, Livra e Anuário.

Combinando seus golpes, vocês mandam Terceiro de volta para o lugar de onde ele nunca deveria ter saído. Vá para **40**.

33 Você se defende na hora certa, protegendo-se dos efeitos da Umidade da Natureza. Queimando seu cosmo até o limite, você atinge o Sétimo Sentado, embora este não tenha nada a ver com isso...

— Hã... Prágaso... você não prefere discutir isso como uma pessoa civilizada?

Você nem dá ouvidos à súplica de Alberico e garante a ele uma passagem só de ida para o além-vida, e sem filme durante o vôo. Com ele derrotado, você pega a Safira de Pudim, imaginando que ela possa ser útil mais tarde.

Vá para **11**.

34 Vá para **26**.

35 Chegando ao final do corredor, você repara que o caminho até a sala do vilão fica na junção dos três caminhos que vocês encontraram na entrada. Portanto, chegamos a uma brilhante conclusão: qualquer caminho tomado levaria até aqui.

Estranhamente, você não encontra Shururú nem Quyroga. Decidindo que é melhor não esperá-los, continua para salvar Anthena, mesmo que precise fazê-lo sozinho (na verdade, você sempre faz; afinal, é o herói da história). Você se apressa em invadir o aposento e correr em direção à... sala do Mestre do Santo Átrio?

Siga rapidamente para **15**.

36 Passando pelo guardião, você e seus amigos entram no labirinto Tite. Deparam-se com uma passagem que se divide em três corredores.

— Shururú, Quyroga — você diz —, temos que nos dividir. Vamos salvar Anthena a qualquer custo.

— Certo — eles concordam.

Quem seguiu por onde?

Prágaso (você), à esquerda, Drogão (Shururú) no centro e Chiste (Quyroga) à direita? Vá para **22**.

Prágaso à esquerda, Chiste no centro e Drogão à direita? Vá para **37**.

Drogão à esquerda, Prágaso no centro e Chiste à direita? Vá para **28**.

Chiste à esquerda, Prágaso no centro e Drogão à direita? Vá para **16**.

Drogão à esquerda, Chiste no centro e Prágaso à direita? Vá para **14**.

Chiste à esquerda, Drogão no centro e Prágaso à direita? Vá para **25**.

37 Você segue o caminho da esquerda, enquanto Quyroga vai pelo centro e Shururú segue à direita. Seguindo pelo corredor, você sobe por uma escadaria como já está acostumado. Chegando a uma grande sala, você imagina que encontrou seu primeiro adversário. Vá para **17**.

38 — Mas a única coisa de prata que eu conheço são os Cavaleiros de Pirata — responde você.

— Cavaleiros de Pirata? Você não é uma das guerreiras? — ela pergunta.

— Ei, tá me estranhando? Eu sou é macho, entendeu? Ma-cho! Ora, essa!

A garota faz uma daquelas famosas caras de quem não sabe onde enfiar a dita, com aqueles olhos enormes (grandes demais até para o padrão mangá), e diz:

— Hã... desculpe... série de animação errada...

Enquanto a garota desaparece em um redemoinho azul, você continua sem entender nada e vai para **23**.

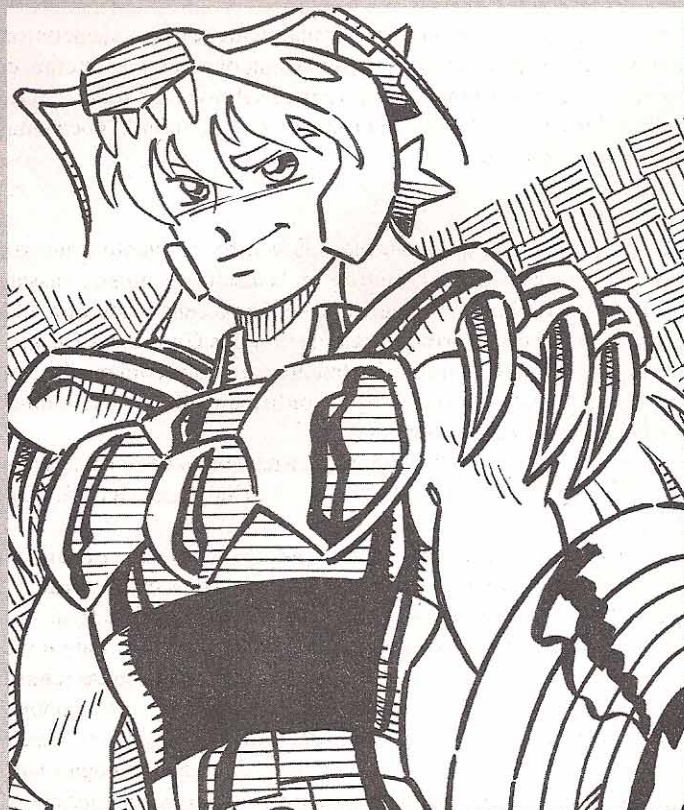
39 TRÊS HORAS DEPOIS, você finalmente chega até o final da escadaria, onde Shururú de Drogão e Quyroga de Chiste o aguardam. Vocês partem rapidamente para o labirinto Tite, já que Shururú sabe onde fica, graças aos ensinamentos de seu Mestre Ansioso (você já não quer nem ouvir falar nesse nome).

Lá chegando, vocês se deparam com um enorme guardião trajando uma armadura dourada e portando uma grande espada.

— QUEM SÃO VOCÊS? — pergunta o gigantesco guardião (ele é grande mesmo, maior que o Cassius!) com uma voz que estremece tudo em volta, derrubando você e seus companheiros no chão.

Você e seus amigos atacam? Vão para **21**.

Vocês respondem? Vão para **9**.

40 Libertando a deusa Anthena de sua prisão cristalina, vocês conseguiram melhorar a recepção e trouxeram as cores de volta ao mundo, além de eliminar os fantasmas e os chuviscos. E como um bônus extra, nos créditos do encerramento, você até consegue pegar na mão de Anthena...

FLÁVIUS

Em um futuro não muito distante, o Doutor Terror e seu companheiro Hacker desencadeiam suas forças para conquistar a Terra! Somente uma força poderá deter esse grupo do mal — três homens corajosos! Os exotrajes especialmente criados podem transportá-los para qualquer lugar! Recebendo os incríveis sistemas de armas de ataque, transmitidos pela estação espacial Sky Volt, eles se tornam homem e máquina...

FORÇA EXTREMA!

Seja qual for o desafio, eles estão prontos! OS CENTURIONS!

Os mais fissurados em desenhos animados já devem conhecer a luta dos Centurions contra as forças do Doutor Terror. Para quem não conhece, aqui vai um pouco sobre esses heróis futuristas.

Centurion é o nome dado a um agente de elite a serviço do Conselho Mundial (antiga Nações Unidas). Ele veste um traje especial semelhante a um exoesqueleto, a Exoframe, onde se conectam variados equipamentos que lhes concedem habilidades espetaculares. Dotados de grande poder de fogo, esses equipamentos — os sistemas de armas — tornam o Centurion um verdadeiro exército de um homem só!

Os Centurions vivem em um mundo onde a tecnologia chega a operar milagres. Esse desenvolvimento todo também torna os chamados "vilões" extremamente perigosos. Em vista disso, o Conselho Mundial desenvolveu a Organização Mundial Centurion e sediou sua base principal na mais bem-equipada estação espacial já construída: o Sky Volt. Fazendo uso de uma inovadora técnica de teletransporte, os membros do grupo têm acesso a qualquer ponto da Terra em segundos, podendo assim agir não impotando o local ou distância envolvidos.

Max Ray, chefe de operações aquáticas, com seu sistema de armas Tydal Blast

Atualmente, três especialistas possuem a posição de Centurion: Max Ray, Jake Rockwell e Ace MacCloud.

Organização Mundial Centurion

O Sky Volt é a base de operações dos Centurions, juntamente com a base auxiliar Centrum, sediada em New York. Sky Volt é um satélite/estação espacial orbitando a Terra a meio caminho da lua. Ele dá acesso mundial à equipe Centurion através de uma inovadora tecnologia de teletransporte global.

No comando de operações está Crystal Kane, oficial designada pelo Conselho Mundial para liderar e dar apoio tático e logístico aos Centurions. Max Ray assumiu a posição de comandante de campo nas operações conjuntas dos Centurions e relações públicas do grupo, com acesso direto a governos e juntas administrativas, além do próprio Conselho.

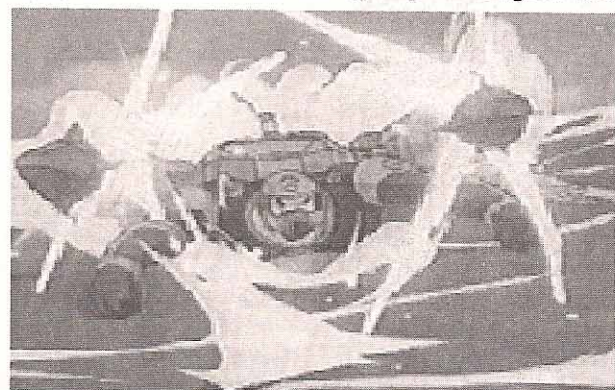
O Teletransportador

O Sky Volt e o Centrum são dotados de um avançado sistema de teleporte usado para transferir os Centurions e seus sistemas de armas pelo globo terrestre. O raio de ação do Centrum é o hemisfério norte, enquanto o Sky Volt cobre todo o resto do planeta e faz conecção com a colônia lunar (seu alcance máximo de irradiação).

Para que o transporte seja perfeito, seja de equipamento ou pessoal, é necessário que o feixe de transporte e as comunicações não estejam sofrendo interferência de nenhum tipo (tempestades solares, campos de força, alterações eletromagnéticas...). Tais interferências podem prejudicar o sucesso da irradiação de um sistema de armas ou mesmo de um Centurion em determinada área ou local. Cabe ao Mestre decidir quando um transporte é possível.

Patrono: Sky Volt

A maior fraqueza dos Centurions é a dependência total do Sky Volt, seu Patrono. Eles se mantêm em contato perpétuo com o satélite. Sem o feixe de transporte, não há como invocar os sistemas de armas. O contato é mantido através de um comunicador de pulso.

A perda do comunicador vai acarretar problemas; o Centurion não poderá ser localizado, transportado ou receber sistemas de armas até que abra um novo canal de comunicação com o Centrum ou o Sky Volt (uma chamada por rádio ou telefone celular pode quebrar o galho, mas nem sempre dá certo).

Em contrapartida, sempre que um Centurion estiver em dificuldades, receberá ajuda imediata, devido à initerrupta monitoração do Sky Volt. A ajuda poderá vir na forma de apoio ou transferência para um local seguro.
O Sky Volt é o Patrono dos Centurions. Seu custo líquido é de 20 pontos, explicados abaixo:

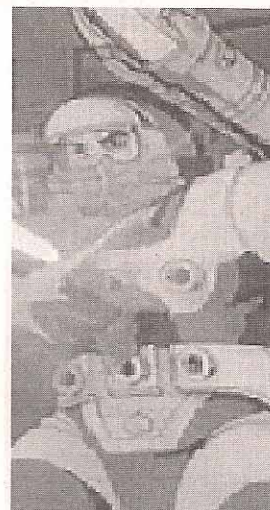
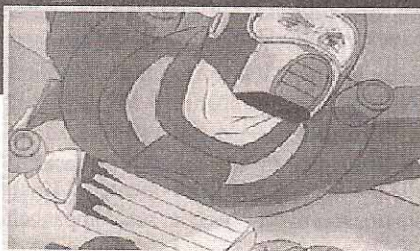
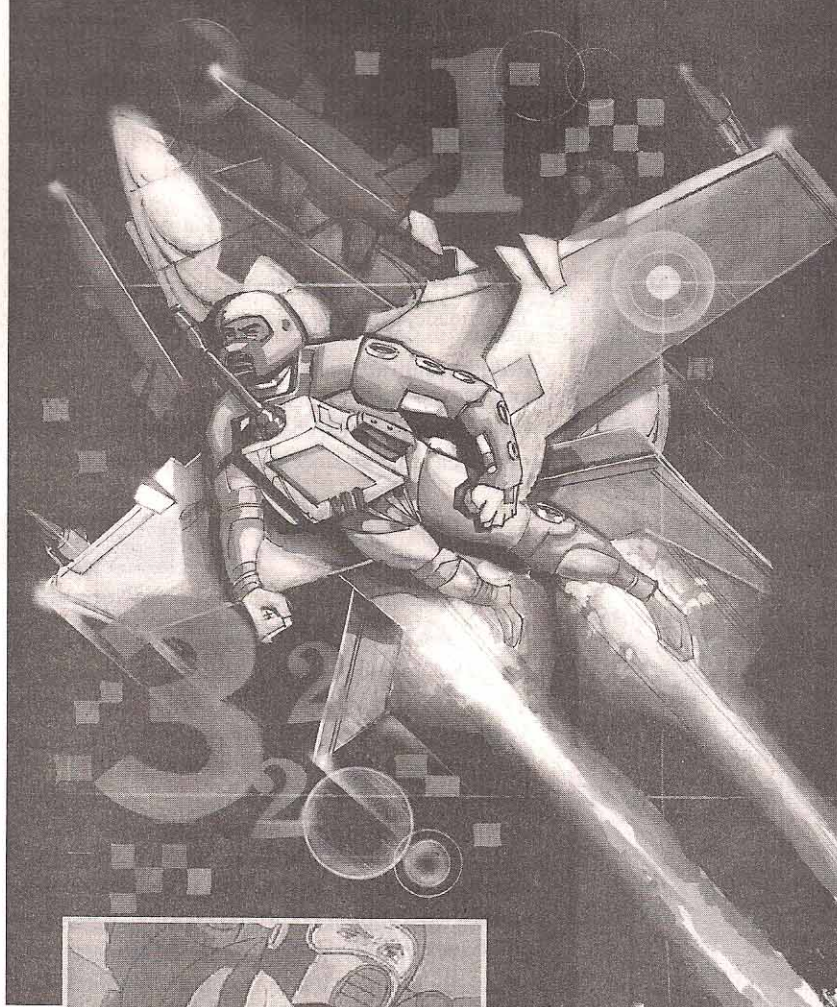
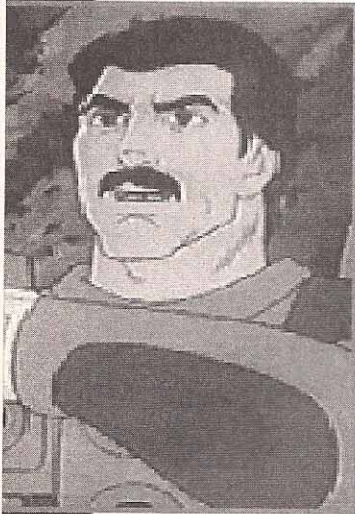
- Aparece com um resultado de 15 ou menos (105 pontos)
- Concede a seus operativos Poderes Legais de nível 3 (15 pontos)
- Os Centurions têm Reputação +2 perante o público (10 pontos)
- Os Centurions têm um Dever de tempo integral para com o Patrono (-15 pontos)
- Seu inimigo (Dr. Terror) aparece com um resultado de 15 ou menos (-90 pontos)
- No submundo, os Centurions têm Reputação -4 (-5 pontos)

Tornando-se um Centurion

Os Centurions são personagens poderosos, podendo ser utilizados em vários cenários de campanha (*Cyberpunk, Space, Viagem no Tempo, Supers* e outros). Um personagem Centurion é construído com 250 pontos. Parece pouco, mas é preciso lembrar que seu verdadeiro poder vem dos equipamentos...
Para tornar-se um Centurion, o candidato já deve ser bastante desenvolvido fisica e mentalmente, além de ter cursado a Academia Centurion por três anos, em Genebra. Logo após isso o candidato deve passar por um extenso teste psicológico e psicotécnico (dizem por aí que Ace trapaceou nesses testes...).
Caso seja aprovado, ele será designado como treineer Centurion, posto que manterá por mais dois anos. Nesse período receberá instruções de operação das Exoframes e treinamento com simuladores dos modelos usados pelos Centurions na ativa.
Os treineers mais dedicados recebem o direito de requerer junto ao Conselho Mundial uma Exoframe personalizada, desenvolvida a partir de suas capacidade próprias, o que definirá sua área de operação: ar, terra, água, demolição, infiltração... A aprovação do requerimento leva cerca de um ano.

O Código de Honra Centurion

Neste ponto o candidato é posto a par dos direitos e deveres de um Centurion. É o Código de Honra Centurion, uma desvantagem de -10 pontos. Somente após reconhecer e respeitar esse código o candidato será recebido como um novo operativo da organização:

- Os Centurions, em situações extremas, têm permissão de violar qualquer lei civil, mas nunca os direitos civis, não importando as circunstâncias.
- Os Centurions têm jurisdição internacional, devendo prestar explicações e relatórios apenas ao Conselho Mundial.
- Os Centurions foram criados para proteger a vida, e nunca tirá-la ou ameaçá-la impunemente.
- Com a designação do posto de Centurion, recebe-se grandes poderes e imensas responsabilidades.
- Sempre que convocado, o Centurion deve reportar-se imediatamente ao Comando de Operações, pois vidas podem estar em risco.
- Os Centurions nunca devem se utilizar de suas vantagens para enriquecer ou beneficiar-se de alguma forma.
- Os Centurions nunca devem requisitar um sistema de armas para fins banais ou de pouca importância (como para economizar a grana da condução, ou para impressionar "aquela" gata).
- A localização de sua base, bem como informações técnicas sobre seus equipamentos, são altamente secretas. Apenas Centurions e pessoal autorizado pelo Conselho Mundial têm acesso a elas.

Sky Bolt, o peso-pesado dos sistemas de armas aéreos. Acima: Jake Rockwell com o Fire Force. Abaixo, o ágil Sky Knight, pilotado por Ace McCloud

BY KONCLAVE
J. D. Nunes - GUIDEON
Flávio Lúcio - FLÁVIUS
Himsky Massaoka - SKY FOX

Comandante de Operações Aquáticas

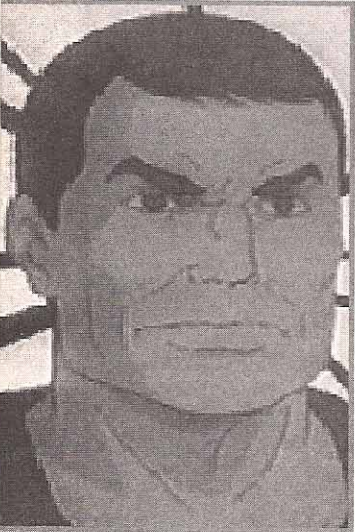
MAX RAY

ST: 13; **DX:** 12; **IQ:** 16; **HT:** 14
Velocidade: 8,25; **Deslocamento:** 8
Esquiva: 8; **Aparar:** 8; **Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d; Bal 2d-1

Vantagens e Desvantagens: Patrono (Sky Volt), Bom Senso, Cálculos Instantâneos, Talento Para Matemática, Reputação +3 (com membros do Conselho Mundial), Código de Honra Centurion, Honestidade, Senso do Dever (para com a humanidade), Pacifismo (não matar).

Peculiaridades:
- Incrédulo quanto a lendas e superstições.

Perícias: Traje de Combate (Exoframe) 21, Natação 16, Mergulho 18, Briga 12, Tática (Naval) 18, Corrida 14, Eletrônica 18, Engenharia Mecânica (Exoframes) 18, Corrida 14, Eletrônica 18, Engenharia Mecânica (Exoframes) 18, Operação de Computadores 18, Programação de Computadores 18, Hacking de Computador 18, Armas de Feixe 16, Ecologia Marinha 18, Ecologia Geral 12, Criminologia 16, Pesquisa 16, Primeiros Socorros 15, Matemática 18, Condução (carros) 12, Botânica 14, Controle da Respiração 16, Diplomacia 15, Liderança 16, Química 15, Motonáutica 13, Navegação 15.

Max Ray participou da criação das Exoframes, chegando a testar o protótipo em situação real de combate. O traje permitiu-lhe rechaçar um ataque terrorista às instalações onde trabalhava. Isso, e suas capacidades como oceanólogo e biólogo, tornaram-no membro fundador e operativo aquático da equipe Centurion.

Comandante de Operações Terrestres

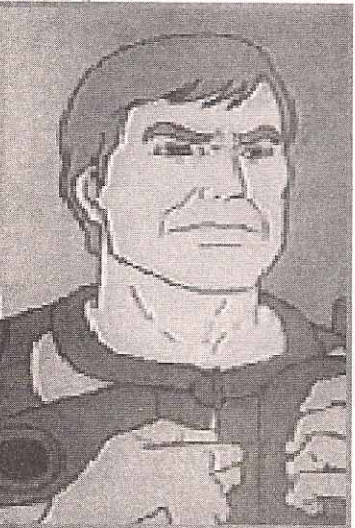
JAKE ROCKWELL

ST: 15; **DX:** 14; **IQ:** 13; **HT:** 15
Velocidade: 9; **Deslocamento:** 9
Esquiva: 10; **Aparar:** 12; **Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d+1; Bal 2d+1

Vantagens e Desvantagens: Patrono (Sky Volt), Reflexos em Combate, Força de Vontade +2, Prontidão +3, Mau Humor, Impulsividade, Excesso de Confiança, Temeridade, Código de Honra Centurion.

Peculiaridades:
- Queda por Amber (filha do Doutor Terror)
- Atração por Mei Li, chefe de segurança do Sea Lab
- Provoca seu companheiro Ace sempre que pode

Perícias: Traje de Combate (Exoframe) 21, Armas de Feixe 18, Briga 16, Tática (Guerrilha/Combate em Solo) 18, Condução (veículos terrestres) 14, Condução (carros de corrida) 14, Condução (aerocarros) 12, Mecânica (automóveis) 15, Sobrevivência (deserto) 13, Acrobacia 14, Motociclismo 13, Cavalgar (cavalos) 14, Corrida 14, Operação de Computadores 12, Natação 13, Demolição 14, Saltos 14, Intimidação 14, Laço/Reata 15.

Um cowboy em espírito, Jake Rockwell nasceu e foi criado no Texas. Homem decidido e de caráter forte, tem enorme respeito pela justiça, defendendo-a onde quer que esteja ameaçada. Foi escolhido para a equipe Centurion devido à sua facilidade em combater em qualquer tipo de terreno, urbano ou não, e extensa capacidade de pilotagem de veículos terrestres.

Comandante de Operações Aéreas

ACE McCLOUD

ST: 13; **DX:** 15; **IQ:** 13; **HT:** 14
Velocidade: 9; **Deslocamento:** 9
Esquiva: 9; **Aparar:** 10; **Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d; Bal 2d-1

Vantagens e Desvantagens: Patrono (Sky Volt), Aparência (bonito), Visão Aguçada +5, Carisma +3, Código de Honra Centurion, Luxúria, Excesso de Confiança, Hábito Detestável (exibido).

Peculiaridades:
- Bom vivant
- Cinéfilo
- Queda por Crystal (chefe de operações Centurion)
- Adora trocar provocações com seu companheiro Jake

Perícias: Traje de Combate (Exoframe) 21, Armas de Feixe 18, Briga 15, Tática (Combate Aéreo/ Busca e Salvamento) 18, Pilotagem (jatos) 16, Pilotagem (ônibus espacial) 15, Gravidade Zero 18, Corrida 14, Arrombamento 15, "Sex Appeal" 20, Operação de Computadores 14, Condução (aerocarros) 14, Natação 15, Paraquedismo 16.

Mulherengo, boa-vida, humorista, Don Juan de carteirinha... estas e muitas outras definições sempre rotularam a vida de Ace McCloud. Apesar da maioria delas estar correta, ninguém discute a coragem ou audácia deste homem peculiar. O fato de receber a função de operativo aéreo Centurion não passou de algo corriqueiro para aquele cuja vida foi voar. Além de que Ace engraçou-se com a comandante de operações do Sky Volt, Crystal Kane, assumindo como desafio conquistar o coração desta bela mulher (e ele ADORA desafios).

Chefe de Operações
CRYSTAL KANE

ST: 10; **DX:** 12; **IQ:** 15; **HT:** 12
Velocidade: 6; **Deslocamento:** 6
Esquiva: 6; **Aparar:** 8; **Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d-2; Bal 1d

Vantagens e Desvantagens: Patrono (Sky Volt), Aparência (bonita), Destemor x3, Força de Vontade +1, Talento Para Matemática, Hábito Detestável (prepotência), Senso do Dever (para com os Centurions).

Peculiaridades:
- Metódica
- Queda por Ace McCloud (mas não dá o braço a torcer facilmente)

Perícias: Operação de Computadores 20, Programação de Computadores 18, Hacking de Computador 20, Eletrônica (computadores) 16, Operação de Aparelhos Eletrônicos (feixe de teletransporte) 18, Operação de Aparelhos Eletrônicos (sensores) 16, Diplomacia 15, Judô 12, Armas de Feixe 14.

Uma jovem dinâmica e altruista, foi designada para o posto de comandante do Sky Volt, onde demonstrou ser a pessoa certa para o cargo. Sua única dor-de-cabeça no trabalho é Ace McCloud, que resolveu achar que ela é o amor de sua vida e não deixá-la em paz. Crystal gosta do romeu fajuto, mas ele é instável demais para que ela deixe seu afeto transparecer. Fazendo o papel de chefe durona, literalmente, faz por merecer o posto que recebeu.
Obs: Crystal e os demais técnicos que trabalham no Sky Volt usam coletes especiais equipados com sinalizadores para teletransporte, similares aos das Exoframes.

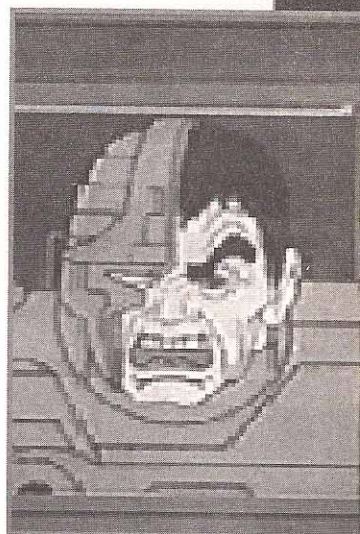
DOUTOR TERROR

ST: 14/45; **DX:** 15/17; **IQ:** 18; **HT:** 16/21
Velocidade: 11,5; **Deslocamento:** 11
Esquiva: 7; **Aparar, Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d/5d; Bal 2d/7d+1
Defesa Passiva: 4; **Resistência a Dano:** 40

Vantagens e Desvantagens: Hipoalgia, Rijeza +2 (apenas nas partes humanas), Cálculos Instantâneos, Força de Vontade +4, Contatos, Feio -2, Maneta, Megalomania.

Cyberwear (1/5): Meio corpo ciborgue, arma implantada, perna ciborg, PVs extras +5, blindagem +37 (partes ciborgues já possuem DP 1 e RD 3 naturais).

Perícias: Traje de Combate (Cyberwear) 21, Armas de Feixe 16/18, Briga 15/17, Matemática 18, Física 18, Física Nuclear 18, Física Quântica 18, Operação de Computadores 18, Tática 21, Estratégia 21, Química 21, Pilotagem (aeronaves) 15, Intimidação 18, Hacking de Computador 18, Programação de Computadores 18, Artilharia 18, Cibernética 21, Eletrônica (biônica) 21, Mecânica (biônica) 21, Conhecimento de Terreno (mundo) 18, Política 16, Economia 17

O Doutor Terror tem no lugar do braço direito um Laser Pesado, que pode ser adaptado a uma garra metálica (dano de 2d+1 perfurante) ou um disparador de Ogiva Explosiva. Ele estará sempre acompanhado por 1d ciborgues de combate.

TEODORE HACKER

ST: 13/40; **DX:** 14/16; **IQ:** 8; **HT:** 17/20
Velocidade: 9; **Deslocamento:** 13
Esquiva: 6; **Aparar, Bloquear:** 0
Dano Básico: GDP 1d/4d+1; Bal 2d-1/7d-1
Defesa Passiva: 4; **Resistência a Dano:** 33

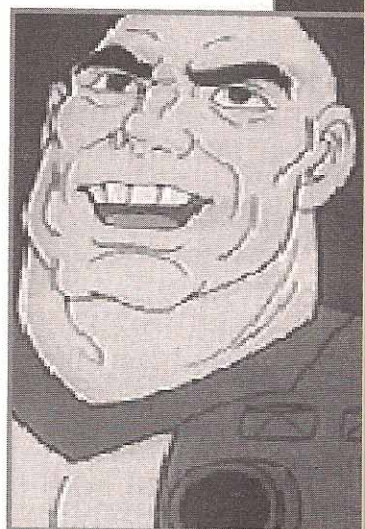
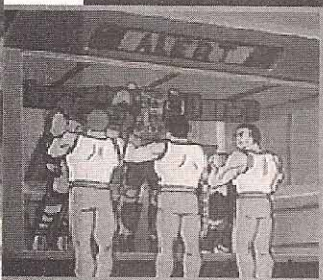
Vantagens e Desvantagens: Hipoalgia, Rijeza +2 (partes humanas), Reflexos em Combate, Feio, Maneta, Reputação -2, Lealdade (Dr. Terror).

Peculiaridades:
- É leal àqueles que considera seus amigos.

Cyberwear: Meio corpo ciborgue, armas implantadas, perna ciborgue, PVs extras +4, módulo aéreo, blindagem +30 (partes ciborgues já têm DP 1 e RD 3).

Perícias: Traje de Combate (Cyberwear) 17, Machado/Maça 14/16, Armas de Feixe 15/17, Pilotagem (jetciclo) 16, Vôo 16, Intimidação 13, Briga 18/20, Manha 10.

Hacker teve o braço direito substituído por um conjunto de armas: Machado (lâmina) de Combate (dano de 5d+1 por corte) e Cyber Maça (4d por contusão) combinada com Acelerador de Raio de Partículas. Está sempre acompanhado por 2d ciborgues de combate.
Hacker pode ainda substituir seu "lado" ciborgue por uma unidade de vôo equipada com dois Lasers Leves e um Míssil Perseguidor. Nessa configuração suas estatísticas de movimentação são iguais às de um Caça-Drone.

AS EXOFRAMES

OS SISTEMA

Os exotrajes de conecção de sistemas de armas neuro/dermocontrolados — Exoframes — são confeccionados em microfibras de titânio-manganês, e movimentadas por servomotores que funcionam como músculos sintéticos, quando polarizados. Em resumo, a Exoframe é um exoesqueleto que amplia a ST do usuário para 20. Quando conectado a um sistema de armas, o traje recebe deles energia extra; sua ST eleva-se para 50, e isso explica como os Centurions suportam o peso de seus enormes equipamentos.

A Exoframe é alimentada por uma bateria tipo C. Não provoca qualquer redução de DX, e seu próprio peso não é considerado. A conecção dos sistemas de armas se dá através de plugues espalhados por todo o traje.

Sensores de superfície transmitem a sensação tátil ao usuário da Exoframe, fazendo-a parecer uma segunda pele. Quando polarizada, ela assume a consistência de uma armadura; despolarizada, pode ser dobrada como uma roupa comum e

Operações Aquáticas

CRUISER

Leve, veloz e altamente manobrável, o Cruiser possui um Hidromíssil e um Laser Leve. Seus *aquathrusters* (propulsores aquáticos) de alta compressão permitem excelente flutuação na superfície e manobras submarinas incrivelmente versáteis.

Ação Especial: Em situações de risco, os *aquathrusters* podem ser acionados "a seco", o que confere o Centurion a capacidade de saltar até 20m de altura ou direcionar uma possível queda. Essa manobra pode superaquecer e travar os *aquathrusters* em caso de falha crítica no teste da perícia Traje de Combate.

O Cruiser atinge a velocidade de 155 nós (288 km/h; Deslocamento 80). Seu peso é de 97 kg.

TYDAL BLAST

Sendo um sistema de armas médio, foi também desenhado para operações de resgate submarino. Foi criado para agir em profundiades medianas. O poder de fogo do Tydal Blast resume-se em dois Mísseis Sonar, um Laser Médio e um Laser Pesado. Possui, além disso, um arpéu de encaixe servocontrolado (teste de DX para verificar o acerto) com cabo de 30m.

Ação Especial: O design resistente do Tydal Blast proporciona proteção suficiente para manter o Centurion vivo até mesmo no vácuo, por um curto período de tempo.

O Tydal Blast alcança a velocidade de 87,4 nós (162 km/h; Deslocamento 45). Pesa 150 kg.

DEEPTH CHARGER

Apesar de lento, este pesado sistema de armas é um dos equipamentos mais bem planejados da equipe Centurion. Fortemente armado com dois Torpedos, dois Lasers Pesados e uma destruidora Hidromina, o Deepth Charger foi criado para resistir a mergulhos profundos, sob pressões esmagadoras.

Ação Especial: Equipado com os melhores sistemas de detecção e análise do mundo, o Deepth Charger localiza, identifica e informa o Centurion sobre tudo a até 400m de distância, em qualquer direção.

Sua velocidade máxima é de 60 nós (112 km/h; Deslocamento 31). Pesa 430 kg.

Operações Terrestres

FIRE FORCE

Desenhado como um sistema de armas intermediário, o Fire Force é um conjunto de equipamentos que concedem poder de fogo à Exoframe Centurion. Consiste de um acelerador plásmico (que amplia a força do traje), uma bazuca armada com uma Ogiva Explosiva, uma Pulse Gun, um Termo Laser pesado e outro leve montados em configuração dupla.

Ação Especial: o Fire Force é equipado com sensores térmicos e de movimento, ligados a uma tela polarizada no visor do capacete. Isso mantém o usuário ciente de prováveis alvos a até 150m de distância, podendo ser recalibrado para localizar alvos específicos (vítimas de soterramento, bombas escondidas...) com um teste da perícia Operação de Computadores.

Este sistema não afeta o Deslocamento normal do Centurion. Seu peso total é de 65 kg.

VESPÃO

Criado com a finalidade de conceder maior versatilidade ao operativo terrestre Centurion, o sistema dearmas Vespão segue as especificações de um mini-helicóptero de combate. Bem armado,é equipado com quatro Mísseis Perseguidores, um Laser Médio e um Canhão Congelante Leve. Seu rotor gera impulso suficiente para transportar o Centurion e mais três passageiros, pendurados nas hastes de pouso.

Ação Especial: Além de conceder poder de vôo ao usuário, existe sobre o rotor do Vespão um globo ótico que dá ao piloto visão noturna, visão de 360 graus com zoom de 1 km e excelente sistema tático (fornece dados sobre o número de atacantes e/ou possíveis alvos). Operar o sistema tático exige um teste da perícia Tática.

O Vespão atinge 182 km/h (Deslocamento 50). Pesa 270 kg.

S DE ARMAS

Operações Aéreas

SKY KNIGHT

Manobrável, veloz e com poder de fogo moderado, é tudo que um verdadeiro piloto sempre quis. É armado com dois Mísseis Perseguidores, dois Lasers Leves e uma Bomba. *Aerothrusters* especiais permitem-lhe manobras fenomenais e capacidade de flutuação estática (ficar parado no ar). Tudo isso unido a um sensor laser instalado no dorso do sistema.

Ação Especial: Com ajuda do sensor, o Centurion pode "travar' um alvo definido, garantindo sucesso automático no disparo dos Mísseis Perseguidores (teste da perícia Tática).

O Sky Knight atinge 415 km/h (Deslocamento 115) e pesa 85 kg.

INTERCEPTOR ORBITAL

O único sistema de armas Centurion projetado exclusivamente para operar no espaço. Seu arsenal consiste de um Míssil Multipartículas, um Canhão Pulsar e dois aceleradores de Raios de Partículas. Seus processadores de ar permitem ao usuário a permanência no vácuo por longos períodos.

Ação Especial: Em situações extremas o Interceptor Orbital pode ser operado na atmosfera terrestre, ou até debaixo d'água, mas com séria perda do rendimento geral. Na água, por exemplo, o Interceptor exige testes da perícia Traje de Combate com redutor de -3 para não escapar ao controle. Outros modificadores ficam a cargo do Mestre.

Sua velocidade máxima é de 32.000 km/h, o suficiente para escapar da atração gravitacional da Terra. Pesa 190 kg.

SKY BOLTH

Esta "fortaleza aérea de bolso" é um dos sistemas de armas mais equipados para combate. Munido de um Canhão Pulsar, dois Mísseis Galácticos e quatro Mísseis Perseguidores, possui ainda uma eficiente unidade de camuflagem. Embora não tão manobrável quanto o Sky Knight, compensa essa deficiência com soberbo poder de fogo e blindagem extra: o uso do Sky Bolth acrescenta 10 pontos de RD e 1 ponto de DP à Exoframe.

Ação Especial: A unidade de camuflagem pode tornar o Sky Bolth invisível por até 10 turnos, levando os 4 turnos seguintes para recarregar. Ela usa muita energia do sistema, o que impede o uso das armas (mas não o vôo).

O Sky Bolth atinge a velocidade de MACH 2 (duas vezes a velocidade do som). O peso total do sistema é de 670 kg.

WILD WEASEL

Sistema de armas blindado, foi desenvolvido para ações rápidas e decisivas. Possui duas configurações de montagem (alterar a configuração leva 1 turno): no modo motociclo, tem velocidade e manobrabilidade soberbas, embora os movimentos do usuário fiquem restritos (ele mal pode mover os braços!); na posição de assento ele garante maior mobilidade ao Centurion, embora sua proteção seja menor. As armas do Wild Weasel são dois Lasers Médios e um Laser Pesado.

Ação Especial: Na configuração motociclo, a couraça fechada do Wild Weasel garante ao usuário total proteção (RD 40 e DP 3 adicionais à Exoframe), permitindo até manobras de atropelamento e colisão. Um sensor óticoabaixo do Laser Pesado transmite dados táticos para uma tela diante do piloto, garantindo visão perfeita a até 1 km, e visão de 270 graus com zoom de 400m.

Sua velocidade máxima é de 252 km/h (Deslocamento 70) na configuração motociclo; a configuração assento reduz a velocidade do sistema em 50%. O Wild Weasel pesa 300 kg.

DETONADOR

Peso-pesado dos sistemas de armas terrestres, o Detonador opera como uma unidade ofensiva/defensiva em solo. Possui armas devastadoras: um Canhão Congelante pesado, duas Ogivas Terra-Ar/Terra e um Canhão Cortante Sônico. Tem ainda um gerador de campo-de-força e uma mini-unidade de radar (localiza alvos em um raio de 3 km: teste da perícia Tática com redutor de -1 para cada km de distância).

Ação Especial: As sólidas bases de apoio do Detonador garantem estabilidade perfeita (diminuindo possíveis modificadores de penalização para os disparos). O campo-de-força, quando ativado, elimina 50% do dano causado por explosão e 90% do dano por qualquer arma de feixe. Armas de fogo convencionais ou danos por contusão ou perfuração de armas brancas sequer poderão atingir o Centurion. Infelizmente o campo-de-força consome muita energia, e funciona por apenas seis turnos. Exaurindo-se a reserva de força, o gerador só poderá ser recarregado no Sky Volt.

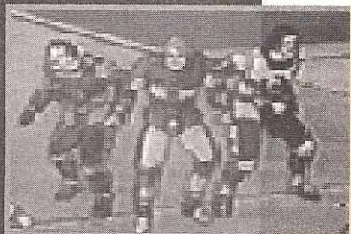
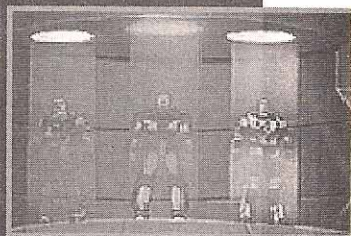
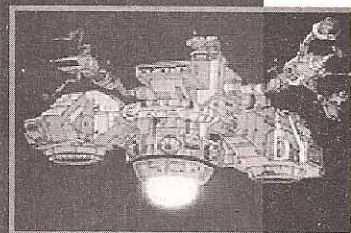
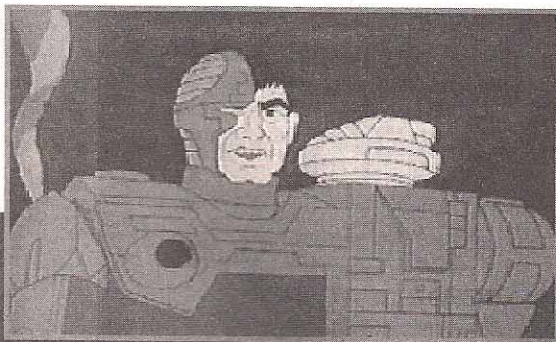
O Detonador reduz o Deslocamento normal do usuário em 75%, devido ao seu peso de 1.300 kg.

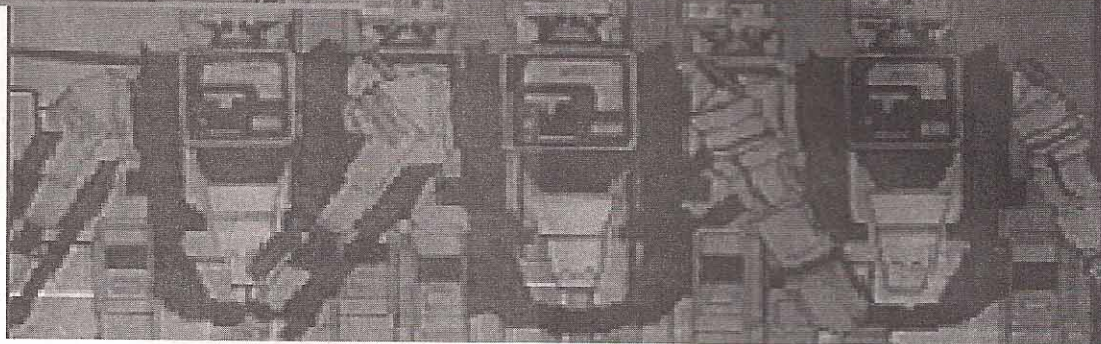
guardada em uma mala grande (mesmo assim ela é bem volumosa). Cada Exoframe possui um pequeno compartimento secreto onde pode-se guardar até dois objetos pequenos (kit de ferramentas, explosivos plásticos, sinalizador de emergência...) ou um objeto médio (pistola laser, comunicador sobressalente, faca sônica...).

Qualquer Exoframe despolarizada tem apenas RD 5. Polarizada, cada Exoframe tem Defesa Passiva 3 e Resistência a Dano própria:

Exoframe/Operações Aquáticas: DP 3; RD 30; ST 20/50

Exoframe/Operações Terrestres: DP 3; RD 35; ST 20/50

Exoframe/Operações Aéreas: DP 3; RD 25; ST 20/50

Os Vilões e suas Máquinas

No futuro, a sociedade terrestre busca Utopia. Desertos começam a se converter em jardins e florestas. Graças à alta tecnologia a fome e a doença no mundo foram reduzidas drasticamente. Fontes de força nuclear foram substituídas por reatores de fusão a frio e reatores de antimatéria, meios muito mais limpos e seguros. Uma colônia terrestre na lua e um imenso complexo de pesquisas submarinas móvel, o Sea Lab, buscam novas descobertas para melhorar ainda mais a vida na Terra.

Mas ainda existem certos indivíduos, as maçãs podres, dentro desta sociedade. Eles não apenas ameaçam a vida de seus semelhantes como, em alguns casos, a própria existência do planeta. Dentre todos, o maior e mais conhecido é o Doutor Terror. Expert em cibernéticca e implantes bioeletrônicos, enlouqueceu após realizar experimentos ilegais em seu próprio corpo, tornando-se um ciborgue — união de homem com máquina. Agora o vilão busca dominar a Terra ou des-

CIBORGUES DE COMBATE

TRAUMATIZERS

ST: 30 **Mov./Esq.:** 2/0 **Tamanho:** 1,65m
DX: 10 **PD/RD:** 3/20 **Peso:** 1 ton.
HT: 15/20 **Modificador por Tamanho:** 0

Unidades bípedes de combate pesado, os Traumatizers são armados com um Laser Pesado, dois Lasers Leves e uma Ogiva Explosiva. Localizam os alvos com sensores óticos e infravermelhos. O braço esquerdo tem uma garra manipuladora.

GROUNDBORGS

ST: 50 **Mov./Esq.:** 15/3 **Tamanho:** 2,15m
DX: 10 **PD/RD:** 4/35 **Peso:** 3,2 ton.
HT: 15/30 **Modificador por Tamanho:** +3
Modificador para atingir a tela frontal: -1 (a tela tem DP 1, RD 10)
Dano por Atropelamento: 4d+2 de contusão
Dano por Colisão: 6d (nesta manobra a unidade sofre o mesmo dano)

Ciborgues desenhados para ação em todo tipo de terreno, movimentam-se sobre um conjunto de seis rodas. Armados com dois Lasers Médios, também possuem garras para captura. Seu sistema de localização baseia-se em um radar de superfície, montado em uma tela diante da unidade.

CAÇAS-DRONE

ST: 20 **Mov./Esq.:** 25/10 **Tamanho:** 2,3m
DX: 12 **PD/RD:** 3/20 **Peso:** 1,6 ton.
HT: 12/18 **Modificador por Tamanho:** +2 (-1 em ataques terra/ar)
Dano por Colisão: 11d (a unidade sofre o mesmo dano)

Unidades aeroespaciais de combate, levam consigo dois Lasers Leves, dois Mísseis Perseguidores e uma Bomba. Utilizam sensores óticos para identificar e atacar seus alvos, seja no ar, em terra ou no vácuo do espaço.

AQUABORGS

ST: 30 **Mov./Esq.:** 16/5 **Tamanho:** 2,6m
DX: 9 **PD/RD:** 6/20 **Peso:** 2,5 ton.
HT: 15/25 **Modificador por Tamanho:** +2
Dano por Colisão: 8d (a unidade sofre o mesmo dano)

Foram criados para agir debaixo d'água, em profundidades medianas. São equipados com dois Lasers Médios e um Hidromíssil. Têm um par de braços para captura e remoção. Detectam alvos com sonares e sensores óticos.

TABELA DE ARMAS

ARMAMENTO GERAL	TIPO	DANO	PREC	½ D	MAX	Cdt
Laser Leve	perf.	5d	8	300	800	2~
Laser Médio	perf.	8d	12	750	1200	2~
Laser Pesado	perf.	12d	15	1500	2000	2~
Termo Laser Leve	esp.	5d (2)	12	70	150	1
Termo Laser Pesado	esp.	12d (2)	20	100	300	1
Raio de Partículas	perf.	8d (5)	12	500	800	2~
Pulse Gun	cont.	5d	8	50	200	6
Canhão Pulsar	perf.	12d (2)	15	1200	2100	2~
Canhão Cortante Sônico	esp.	6d x 2	10	250	500	1
Canhão Congelante Leve	esp.	5d	5	—	500	1
Canhão Congelante Pesado	esp.	10d	8	—	1200	1
Míssil Sonar	cont.	15d (2)	-	—	300	*
Míssil Perseguidor	cont.	8d (2)	-	—	1500	*
Míssil Galático	cont.	15d (2)	-	—	350	*
Míssil Multipartículas	cont.	16d (2)	-	—	1000	*
Hidromíssil	cont.	16d	-	—	400	*
Torpedo	cont.	20d	-	—	850	*
Ogiva Explosiva	cont.	15d	-	—	300	*
Ogiva Terra-Ar/Terra	cont.	20d	-	—	450	*
Bombas	cont.	18d	-	—	—	*
Hidromina	cont.	25d	-	—	**	*
Faca Sônica	corte	Bal+3d	-	—	—	-
	perf.	GDP+2d	-	ST	ST+5	-

* Pode ser disparado tiro-a-tiro ou em salva, se existir mais de um.
** A flutuação ou submersão é controlada pelo operador.

AÇÃO ESPECIAL DAS ARMAS

Termo Laser: Libera mais calor que o laser comum (considere apenas metade da RD do alvo). Pode ser usado para soldar ou derreter objetos (portas, paredes...).

Canhão Cortante Sônico: Idêntico ao *Screamer* (*GURPS Space*), age como se o alvo tivese metade de sua RD e exige um teste de HT (apenas para seres vivos ou equipados com sonar). Em caso de falha o alvo fica surdo por 2d+2 turnos — ou até que os reparos sejam feitos, no caso de ciborgues ou veículos.

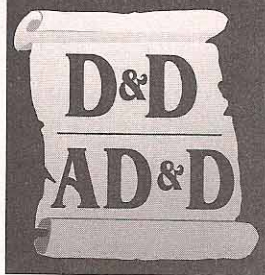
Canhão Congelante: Atingindo o alvo, provoca o dano indicado e exige um teste de HT. Em caso de falha, o alvo fica preso no gelo durante 1d+2 turnos, sofrendo metade do dano normal da arma por turno, até ser libertado. Para o Canhão Congelante Leve o teste é de HT -1; para a versão pesada, HT -2.

truí-la em nome de sua genialidade.

O Doutor Terror controla uma vasta rede criminosa de alcance mundial, com sede em Dominium, uma imensa base secreta escondida no Ártico. De lá ele espalha o caos na forma de exércitos de robôs e ciborgues, construídos a partir de homens e animais inocentes.

Logo no início de suas atividades criminosas, o Doutor Terror libertou um presidiário barra-pesada a fim de torná-lo seu braço direito. Seu nome era Teodore Hacker, e ele recebeu próteses biônicas semelhantes às do próprio Terror. Ao contrário de outros ciborgues, Hacker conserva sua capacidade de raciocinar... ou quase isso.

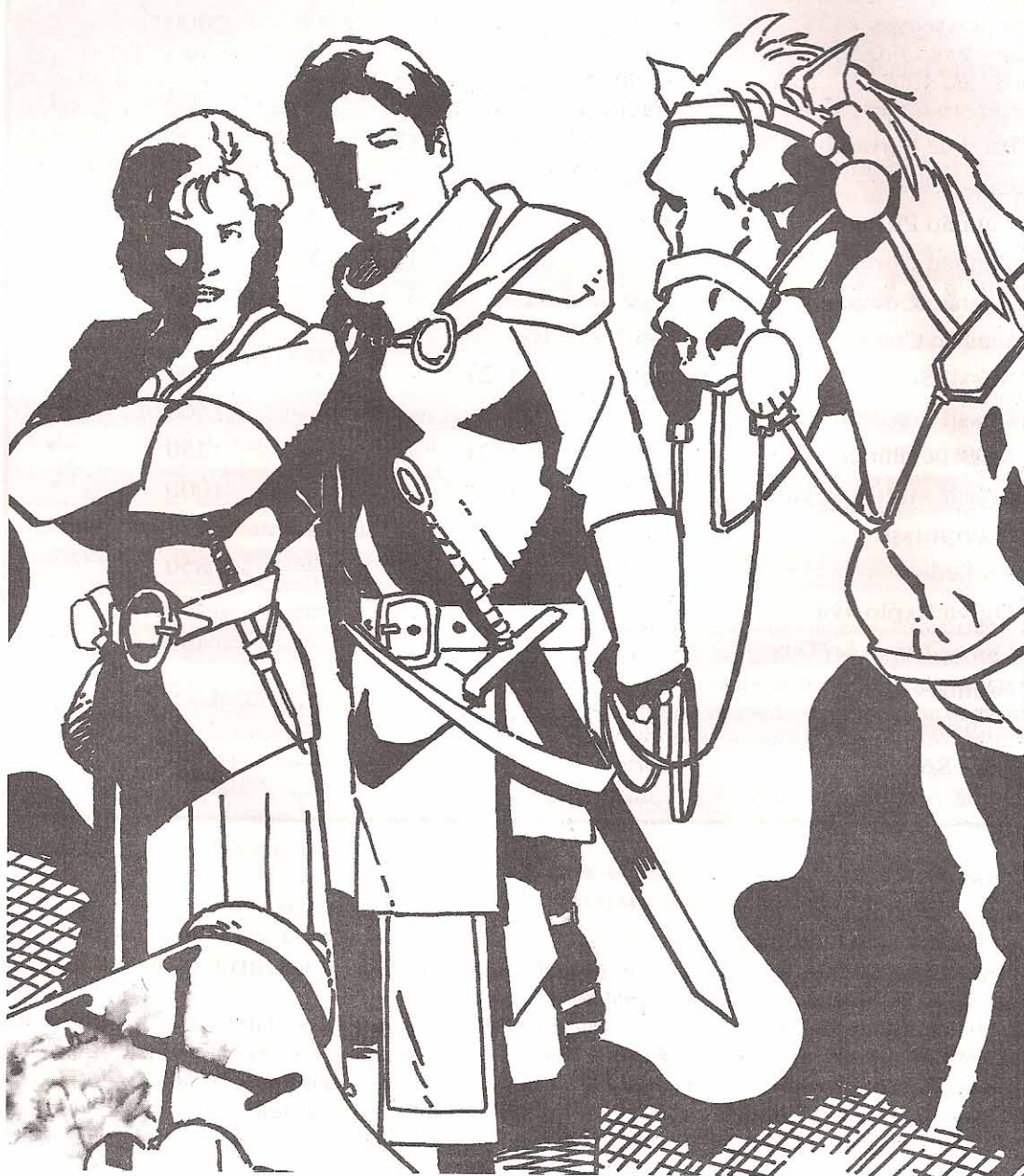
Hacker assumiu a posição de testa-de-ferro do Terror, compensando a falta de inteligência com muita força e crueldade. Muitos subestimam Hacker por ser um idiota, mas deve-se lembrar que um urso-polar não raciocina e nem por isso deixa de ser perigoso. Não fosse por isso, já teria sido destruído pelo Doutor Terror; sua enervante estupidez beira o insuportável!

Tanto Hacker quanto Terror têm várias características (ST, DX, HT, GDP, Bal...) duplas, porque metade de seus corpos (a metade esquerda de Terror; a direita de Hacker) são ciborgues. Os valores mais altos pertencem à parte ciborgue (veja suas fichas na pág. 13).

Nada mais foi o mesmo desde aquele dia. Acho que qualquer outra estaria louca a esta altura. Ainda bem que eu e Sir Willian somos fortes. Ou talvez não. Talvez estejamos mesmo loucos, como todos dizem quando acham que não estamos ouvindo. Bem, se eu não estiver louca e essas informações forem verdadeiras, são muito perigosas para qualquer um. Quando terminar de escrever, deixarei instruções para que estes pergaminhos sejam destruídos se eu e Sir Willian não voltarmos. Dessa forma, o mundo poderá estar indefeso, mas estará seguro. Se é que isso faz algum sentido.

Tudo começou quando o paladino Phillip trouxe seu último achado. Aquela varinha mágica de propósito indefinido, que ocupou os estudiosos da nossa ordem por semanas. Quando finalmente desven-

EXTRAPLANARES

Quanta intriga e mistério uma simples Varinha da Conjuração pode causar?

ILUSTRAÇÕES - EVANDRO GREGORIO

daram o funcionamento da varinha, desejaram jamais tê-lo feito: sua mágica invocou uma fera monstruosa, um demônio de rocha e areia, que fugiu e provocou muito horror e destruição antes de ser detido. Com isso descobriu-se que a varinha era não apenas perigosa, mas também amaldiçoada ou muito valiosa; desde que a encontrou, Phillip nunca teve um dia de paz, caçado por todos os tipos de criaturas.

Quando finalmente Phillip foi morto por um demônio de fogo, sua majestade decidiu que era hora de destruir o artefato ou colocá-lo em mãos capazes. Para decidir, pediu ao grande mago Elion de Naza para analisar a peça e determinar se era amaldiçoada. Depois de profundo e cauteloso estudo, a teoria proposta pelo mago foi surpreendente: ele afirmava que haveriam outros universos, outros planos de existência, que podiam ser alcançados através de magia. Mesmo antes de ser atirado na masmorra por sua blasfêmia, ele ainda insistia que a varinha fora criada para arrastar até aqui habitantes desses planos...

Outros planos de existência... Outros mundos...

Bem, não ficamos contentes em proteger o artefato. Queríamos saber o que era, de onde vinha e como funcionava. Na verdade, confesso que eu queria mesmo era encontrar outros. Bem, agora tenho um. Devia estar satisfeita. Como se ele valesse alguma coisa contra os inimigos que fiz no processo...

Descobrimos muita coisa em que na verdade não sei se acredito. Willian, mais aberto a novidades que eu, sabe muito mais. De acordo com suas peculiares teorias, nosso mundo é constantemente visitado por esses "extraplanares". Ele afirma que criaturas como as nereidas, as salamandras e os gênios vieram desses outros planos. Ele vai mais longe e tenta classificar esses seres: alguns deles são "elementais", habitantes de planos onde predominam os elementos básicos da natureza – terra, ar, água, fogo, relâmpago, vapor, magma... como o demônio rochoso invocado pela varinha, que seria um "elemental da terra".

Segundo Willian, os demônios também são seres extraplanares, assim como os próprios deuses. Essa é uma afirmação perigosa: se os outros planos podem ser alcançados através de magia ou objetos mágicos, então meu colega está sugerindo que podemos entrar nos lares dos deuses sem sua intervenção. Confesso que as idéias do paladino Willian exercem certo fascínio sobre mim, mas eu definitivamente NÃO acredito que existam outros mundos, ou portas para eles.

Penso que Willian deveria esquecer essas idéias para evitar encrenca, mas temo que seja tarde. Por algum motivo, ele tornou-se obcecado em encontrar informações sobre os tais extraplanares. Todos os meus esforços para convencê-lo do contrário são inúteis. Às vezes, meu amigo faz investigações particulares, contra as ordens de nossos superiores, perseguindo rumores sobre essas criaturas de outros mundos. Não foram raras as vezes em que precisei mentir aos sacerdotes para encobrir suas investigações proibidas. Um dia, não serei mais capaz de protegê-lo.

Não sei ao certo até onde as idéias de Willian são verdadeiras. Não acredito em extraplanares, mas também já vi provas demais para apenas ignorar. Mesmo o funcionamento dos anéis que carregamos às escondidas, e que aparentemente nos protegem contra algumas dessas criaturas, ainda é um mistério para mim. De qualquer maneira, meu dever é mais uma vez reunir meu cavalo, meus pergaminhos, e sair com Sir Willian para investigar. Não vai ser sentada aqui, escrevendo, que vou descobrir a verdade.

A verdade está lá fora.

Lady Katherine de Scully

Imagine os planos de existência de D&D/AD&D. Imagine que seus habitantes costumam visitar-nos, seja por vontade própria, seja trazidos à força por magias ou itens mágicos. Imagine também que a existência dos seres extraplanares é coisa recente, um assunto proibido, cujo conhecimento público não é desejado por governantes ou grandes magos. Imagine uma ordem de paladinos envolvida com esses seres obscuros.

Imagine algo como o clima da série *Arquivos X* em campanhas de D&D/AD&D. Só que, em vez seres extraterrestres, temos seres extraplanares.

Já imaginou? Tarde demais, nós imaginamos primeiro!

Sombras do Meio-Dia é uma aventura de D&D/AD&D com clima de *Arquivos X*. É uma aventura própria para dois jogadores que, óbvio, representariam os paladinos Sir Willian "o Raposa" e Lady Katherine de Scully. Se o grupo é maior, os jogadores excedentes podem jogar com quaisquer personagens. O Mestre pode ainda preferir manter Willian e Katherine como NPCs/PdMs, apenas pedindo ajuda ao resto dos heróis para solucionar mistérios. A aventura pode se passar em qualquer mundo de AD&D, exceto talvez Dark Sun e Ravenloft (bem, em Ravenloft a história seria BEM diferente).

EXTRA PLANARES

Parte 1
HORA DO ALMOÇO

Amanhecia um belo dia. Sir Willian e Lady Katherine, em uma de suas usuais jornadas em busca de mais verdade, acampam em uma floresta. Acordam de madrugada, como sempre, fazem um desjejum com frutas frescas e o resto da caça do jantar de ontem, e colocam-se a caminho. Após umas três horas de caminhada, lá pelas 9:30 da manhã, chegam a uma aldeia desconhecida. Naturalmente, fazem a primeira coisa que um paladino deve fazer: verificar se não existe um nobre na cidade para prestar homenagem. Não há, informarão os habitantes. É uma pacífica vila de camponeses.

Então eles farão a segunda coisa que um paladino deve fazer: procurar a igreja, capela ou templo e prestar homenagem aos deuses locais (sem esquecer de rezar para seus próprios deuses, senão já sabe!). A aldeia tem uma pequena capela, dedicada ao deus das colheitas local. Coisa pouco surpreendente.

SOMBRAS DO MEIO-DIA

Menos normal é que na capela não há nem sinal de um clérigo.

Terminadas as homenagens e orações, o Mestre diz aos jogadores que é quase hora do almoço e que eles estão famintos — um velho truque de Mestre para conduzir os personagens à taverna local. Eles procuram pela taverna (o primeiro lugar que qualquer pessoa, exceto um paladino, visita ao chegar em uma aldeia). Um lugarzinho limpo e agradável, perto da entrada da cidade. É um prédio de madeira, o que indica uma aldeia pacífica, porque normalmente uma taverna de madeira não duraria muito...

Um mago encontra-se na taverna neste instante. Seu nome é Jared Ny-Arran, e ele pode ser apenas um NPC ou um personagem jogador, devidamente instruído pelo Mestre. Jared (ou quem quer que seja) chegou recentemente à cidade, poucas horas antes dos paladinos e seus eventuais companheiros. Talvez tenha descoberto alguma coisa, conversando com os habitantes; essa parte pode ser representada, o que dará a esse jogador alguma vantagem sobre os outros — talvez ele até já tenha ouvido falar do que está acontecendo, se for "bom de papo".

Quando faltam dez minutos para o meio-dia, sinos tocam em vários pontos da cidade. Algumas pessoas entram na taverna apressadas, como se o demônio estivesse em seus calcanhares. A taverneira e seus funcionários começam a fechar e escorar portas e janelas. Todos os que estão nas ruas fogem para as construções próximas e fazem o mesmo.

"Vocês não vão querer saber, forasteiros. — responde alguém, se algum personagem perguntar o que está acontecendo. *— Sente-se e coma. Logo tudo volta ao normal."*

Claro que essa resposta não vai satisfazer os jogadores. O Mestre pode aguçar ainda mais a curiosidade deles, dizendo que há uma fresta entre as tábuas por onde podem espiar o exterior. Nesse instante, se existe um mago/arcano no grupo, o Mestre deve dizer a ele que está sentindo MUITA fome.

Espiando pela fresta, eles vêem uma cena assustadora, mas quase "normal" para uma aventura de AD&D: um bando de massas escuras, sem forma

ou cor, arrasta-se pelas ruas. Parecem sombras, mas têm certo volume. Elas cercam algum animal que tenha ficado do lado de fora (sempre tem um, né? Podem até ser os cavalos dos PCs...), levantam-se e "abraçam" a(s) vítima(s), nada restando delas após sua passagem, exceto selas, mochilas e demais objetos. Após isso elas se arrastam na direção da floresta.

Qualquer ataque dos PCs contra as sombras será difícil. Primeiro, porque eles estão trancados na taverna. Segundo, porque os habitantes locais vão tentar impedi-los de cometer suicídio. E, terceiro, porque não ia adiantar nada mesmo — como será explicado mais adiante.

Depois do misterioso ataque, as portas abrem-se e as pessoas começam a retomar suas vidas. Personagens que queiram examinar os restos de seus animais vão encontrar pouca coisa: mantimentos sumiram e objetos mágicos transformaram-se em peças comuns. Outros materiais não terão sofrido qualquer dano.

"Todos os dias é assim — diz a taverneira, uma jovem elfa. — *Meu pai morreu em um dos primeiros ataques, antes que aprendêssemos a nos esconder.*

"Não, não sabemos o que são essas coisas. O clérigo disse que eram fantasmas, tentou esconjurá-los, falhou, e nesse dia perdemos nosso clérigo. O mago da aldeia, depois de perder seu aprendiz para as sombras, ofereceu-se para ajudar. Usou feitiços de proteção e de cancelamento de magia, supondo que as criaturas fossem mágicas. Não funcionou. Depois tentou atacá-las com seus feitiços... mas eles apenas atravessavam os corpos das criaturas, sem conseguir detê-las, e o perdemos também. Vejam ali, na parede: marcamos com um "X" o local atingido por sua última bola de fogo.

"Os três guerreiros que viviam aqui também tentaram deter as sombras. Morreram como os outros, deixando a aldeia desprotegida... indefesa... sem esperanças... oh, deuses...

E a elfa se desmancha em prantos. Se fizerem as perguntas certas e investigações específicas, os jogadores podem descobrir o seguinte:

- Os ataques das sombras ocorrem sempre minutos antes do meio-dia.
- O clérigo morto (13º Nível) usou seu poder da fé para afastar as sombras, supondo que fossem mortos-vivos. Uma vez que tenha falhado, os jogadores podem chegar a duas conclusões: ele apenas teve azar nos dados, ou as criaturas não eram mortos-vivos de nenhum tipo.
- O mago morto (10º Nível) usou os feitiços Proteção Contra o Mal para deter o avanço das criaturas; Anular/Dissipar Magia para tentar cancelar seus poderes; e depois Bola de Fogo, Relâmpago e Mísseis Mágicos/Dardos Místicos para destruí-las. Todos falharam.
- O local marcado com o "X" não está queimado ou enegrecido, o que parece estranho em uma parede de madeira que tenha sido atingida por uma bola de fogo. Nenhuma reforma foi feita para consertar a parede depois da luta.

SIR WILLIAN, "O RAPOSA"

Sir Willian, humano, com 1,85m de altura, 77 kg, 35 anos, cabelos castanhos e olhos verdes. É um paladino 3 com 15 Pontos de Vida, TAC0 18, CA 1 (armadura completa) e Tendência Justa (bom e leal). For 14, Des 13, Con 10, Int 17, Sab 15 e Car 17.

Itens Mágicos

- Anel do Elemental da Terra (LdM, pág. 200). Willian ainda não conhece todos os poderes do anel, sendo capaz de usar apenas Criar Passagens e Queda Suave. Outras capacidades podem ser descobertas no decorrer da campanha.
- Anel da Ilusão (LdM, pág. 200). Sir Willian está convencido de que este anel pode ajudá-lo a encontrar sua irmã desaparecida. Criado para iludir o usuário e fazê-lo acreditar que terá o que mais deseja, o anel às vezes provoca ilusões que fazem Willian ver sua irmã onde na verdade não está.
- Gema da Claridade (LdM, pág. 228).

Willian, quando criança, assistiu ao seqüestro de sua irmã pelo que pareceu ser uma entidade extraplanar. Para combater os demônios que possam ter feito isso, ele ingressou em uma ordem religiosa (deus escolhido pelo Mestre) onde tornou-se paladino. Lá recebeu o apelido de "o Raposa", por sua astúcia e talento para encontrar encrenca. Ele detesta esse apelido.

LADY KATHERINE DE SCULLY

Lady Katherine de Scully, humana, com 1,60m de altura, peso ignorado, 32 anos, cabelos ruivos e olhos verdes. É uma clériga 1/paladina 2 com 18 Pontos de Vida, TAC0 18, CA 0 (armadura completa e Destreza) e Tendência Ordeira (neutro e leal). For 12, Des 15, Con 13, Int 17, Sab 16 e Car 18.

Itens Mágicos

- Anel do Elemental da Água (LdM, pág. 200). Assim como Willian, Katherine ainda não conhece totalmente o potencial de seu anel. Sabe apenas usar os poderes Criar Água e Respirar na Água.
- Anel da Verdade (LdM, pág. 204), usado por Lady Katherine em interrogatórios. O usuário deste anel mágico pode detectar qualquer mentira, mas ele próprio também é incapaz de mentir.
- Lente da Detecção (LdM, pág. 233), para procurar pistas. Com este prisma circular o usuário pode enxergar coisas microscópicas, além de seguir rastros como um ranger de 5º Nível.

Katherine de Scully desistiu do clericato para juntar-se à ordem de paladinos. Sua devoção aos ensinamentos faz com que ela acredite no poder dos deuses com todas as forças, e por essa razão ela foi designada pelos clérigos para tentar fazer Sir Willian desistir de suas idéias excêntricas sobre extraplanares.

OS PALADINOS EM D&D

Como não existem paladinos em D&D, será mais adequado que Willian e Katherine sejam guerreiros. Seus itens mágicos deverão ser adaptados a partir do *Livro do Mestre*.

SIR WILLIAN

FORÇA: 14
INTELIGÊNCIA: 17
SABEDORIA: 15
DESTREZA: 13
CONSTITUIÇÃO: 10
CARISMA: 17
Classe: Guerreiro
Nível: 3
Alinhamento: Ordeiro
Classe de Armadura: 3
Dado de Vida: d8
Pontos de Vida: 15
Equipamento Pessoal: anel elemental, anel amaldiçoado, "lanterna" (pedra encantada com Luz Contínua), espada longa, espada de duas mãos, lança, armadura de placa de aço, símbolo sagrado, maça, mochila, adaga, cantil, 1 ração concentrada, 1 saco pequeno, 30 peças de ouro.

LADY KATHERINE

FORÇA: 12
INTELIGÊNCIA: 17
SABEDORIA: 16
DESTREZA: 15
CONSTITUIÇÃO: 13
CARISMA: 18
Classe: Guerreira
Nível: 3
Alinhamento: Ordeiro
Classe de Armadura: 2
Dado de Vida: d8+1
Pontos de Vida: 18
Equipamento Pessoal: anel elemental, anel da verdade, lente da detecção, armadura de placa de aço, símbolo sagrado, lança, maça, mochila, adaga, cantil, 1 ração concentrada, 1 saco pequeno, 30 peças de ouro.

• Há cerca de três semanas, uma estrela caiu na floresta. Os habitantes locais julgaram que era um mau agouro, mas o clérigo disse que estrelas cadentes trazem boa sorte (não trouxe muita para ele). Dois dias depois, exatamente ao meio-dia, tudo começou.
• A elfa é uma gracinha, mas já tem noivo e não está a fim de nenhum dos personagens.

Todas essas pistas são bastante significativas pela experiência dos personagens. Sir Willian diz algo como "isso é coisa dos extraplanares", antes de receber de Lady Katherine uma cotovelada nas costelas.

Como você deve ter notado, esta aventura segue o velho clichê heróis-salvando-povoado-ameaçado-por-criatura-desconhecida. A diferença é que, desta vez, as maneiras "normais" para lidar com essas criaturas não surtem efeito...

A partir daqui podemos prever dois cursos de ação: os jogadores podem querer dar uma busca pela floresta ou esperar pelo próximo meio-dia. Claro, em 87,359% das vezes os jogadores inventam um inesperado terceiro curso de ação — e nesse caso, Mestre, o problema é todo seu. Ninguém mandou aceitar esse cargo.

Parte 2
AS COISAS ESQUENTAM

Uma busca pela floresta será trabalhosa. As sombras não deixam pistas que possam ser seguidas. Procurando na área onde a estrela caiu, contudo, um ranger ou druida pode notar a suspeita ausência de ruídos de animais (o Mestre pode exigir os testes apropriados). Seguindo a "trilha do silêncio", eles chegam a uma grande cratera, tendo em seu centro uma esfera flutuante e luminosa de três metros de diâmetro. Ela é incrivelmente quente, e qualquer criatura a até 6m de distância sofre 1d8 pontos de dano por rodada. Esse calor não é mágico, e magias ou itens mágicos de proteção contra o calor funcionam normalmente.

A esfera não reage à detecção de magia, e não pode ser destruída por nenhum meio, mágico ou físico. Qualquer criatura ou objeto que a toque sofre 2d8 pontos de dano por queimadura, ou metade em caso de sucesso em uma jogada de proteção/teste de resistência contra sopro-de-dragão. Se quiser, use as regras de Testes de Resistência para Objetos, *Livro do Mestre*, pág. 58.

A esfera se aquece com mais intensidade se receber dano mágico. Cada 10 pontos de dano infligidos à esfera aumentam em 1d8 o dano causado por seu calor, e em 3m o alcance do campo de calor. Se receber um total de 170 pontos de dano (talvez mais ou menos, a critério do Mestre, dependendo do "poder de fogo" dos personagens), a esfera levanta vôo e desaparece nos céus. As sombras nunca mais serão vistas por aqui.

Parte 3
O DIA SEGUINTE

A menos que as coisas tenham sido resolvidas na floresta, a única solução é esperar o próximo meio-dia. Os personagens podem passar o resto do dia interrogando cidadãos e conhecendo melhor a população. Clérigos e paladinos provavelmente vão querer rezar bastante. Eles vão precisar...

Quando as sombras atacarem no dia seguinte, algumas coisas podem acontecer:
• Com a aproximação das sombras, qualquer personagem mago/arcano volta a sentir fome intensa como no dia anterior. Caso o jogador não perceba a ligação, um sucesso em um teste de Inteligência -4 é suficiente para que o mago perceba: a fome não é natural, e sim uma sensação transmitida por uma estranha forma de telepatia.
• Descoberta a "telepatia" das sombras, um personagem pode tentar contato. Existem várias maneiras: o feitiço Percepção Extra-Sensorial (P.E.S. em D&D), o uso de poderes telepáticos psiônicos (que você encontra em SÓ AVENTURAS #3 ou em suplementos importados de AD&D) e outras maneiras. Em caso de desespero total, a jovem elfa taverneira pode lembrar-se de que possui uma jóia de família, na verdade um Medalhão de Percepção Extra-Sensorial (*Livro do Mestre* AD&D, pág. 235; ou Livro de Regras D&D, pág. 61). Um contato bem-sucedido permite que as sombras expliquem seu problema aos personagens.
• Os personagens entram em combate. Suicídio puro. As criaturas não podem ser detidas por meios mágicos ou físicos. Esta, definitivamente, não é uma aventura tipo matar-pilhar-destruir — apenas a inteligência levará à solução, não a violência.

Parte 4
EU QUERO ACREDITAR

Talvez você ache a aventura curta demais. Bem, em minha experiência aprendi que essas aventuras costumam durar em média cinco vezes mais que o tempo planejado — os jogadores sempre inventam coisas que o Mestre nunca imaginou. Se a aventura rolasse exatamente como previsto aqui, duraria mais ou menos uma hora... mas isso é extremamente improvável.

Se os personagens conseguirem comunicar-se com as sombras, podem tentar ajudá-las. É a única maneira de livrar a cidade delas sem destruí-las — sendo muito pouco provável que consigam sua destruição. As sombras vão explicar que sua nave (a esfera brilhante na floresta) precisa de força para deixar este plano: os personagens terão de causar 170 pontos de dano mágico ou energético à nave, o que vai alimentá-la de energia suficiente para a viagem.

"Bem, Sir Willian, lá vão eles — diz Lady Katherine. *— Agora só resta um problema."*

"Sim, milady?"

"Como, por todos os deuses, nós vamos explicar isso ao rei em nosso relatório?"

"Não vamos, Katherine. Este é mais um caso inexplicável pela magia que conhecemos. Só resta a este episódio ser registrado em seus Pergaminhos X."

LALO & PALADINO

MANCHA SOLAR

Uma mancha solar é uma espécie de ameba gigante, escura, que alimenta-se de energia mágica ou energia solar — seja a luz do sol direta, seja a energia armazenada nos seres vivos, que provém da fotossíntese das plantas.

Combate: uma mancha não tem substância; pode atravessar paredes livremente, e é invulnerável a qualquer dano físico. Fogo, eletricidade e ácido (ou melhor, a energia liberada pelas reações químicas do ácido), mágicos ou não, apenas alimentam a sombra; ela ganha PVs em vez de perder, podendo até exceder seu total. Os ataques parecem atravessar a mancha, mas o que sai pelo outro lado estará descarregado e inofensivo.

Quem pensar que as manchas serão vulneráveis a ataques baseados em frio pode estar cometendo um grande erro: é verdade que baixas temperaturas são mortais para elas — mas, se o frio for gerado através de magia, a energia mágica utilizada vai alimentá-la e compensar qualquer dano. A mancha não sofre dano, mas também não ganha PVs se atacada dessa maneira. Apenas gelo e neve naturais podem danificá-la, provocando 1d8 pontos de dano por rodada.

A única forma de ataque de uma mancha é seu dreno de energia, idêntico ao dos mortos-vivos, que usa para alimentar-se. Um ataque bem-sucedido drena um nível de experiência ou dado de vida de uma criatura (os PVs equivalentes são ganhos pela mancha). Seu ataque ignora qualquer proteção fornecida por armaduras, escudos ou magia. Contam apenas os ajustes de Destreza na C.A. do alvo.

Fora de seu veículo protetor — uma esfera energética superaquecida —, no Plano Material Primário, uma mancha perde 1d6 pontos de vida por turno, exceto na primavera ou verão, ao sol do meio-dia, sem nuvens; ou em Athas, o mundo de Dark Sun, a qualquer hora do dia. Ravenloft, nem pensar.

Embora se trate de uma criatura elemental, a mancha solar tem resistência total à magia. Nenhum feitiço ou efeito mágico surte efeito sobre ela, mesmo aqueles específicos para elementais — apenas magias poderosas como Desejo ou Desejo Restrito vão funcionar (talvez).

A mancha flutua a 30cm do chão, mas não pode voar. Um item mágico tocado por uma mancha é descarregado e transforma-se em uma peça normal para sempre.

Habitat/Sociedade: Manchas solares são seres extraplanares. Vieram do Plano Elemental do Plasma, um holocausto de chamas nucleares, rico em energias primitivas, mas estéril em magia. Ali, em meio ao inferno de hidrogênio, elas vivem confortáveis a milhares de graus centígrados. Processam energia solar da mesma forma que as plantas.

Em certo momento, as manchas tornaram-se inteligentes e algumas decidiram explorar outros planos. Esses ousados mas imprudentes desbravadores criaram veículos especiais capazes de gerar vórtices, os fenômenos físicos que permitem a viagem extraplanar. Suas "naves" são como minúsculas estrelas, gerando energia suficiente para a propulsão e para manter as manchas vivas em seu interior. Infelizmente para as manchas, às vezes elas naufragam...

Uma nave que atinja este plano de existência não terá energia suficiente para retornar. As manchas, com horror, experimentam a fome talvez pela primeira vez. Matar é contra seus princípios, mas a agonia da fome é sempre mais forte e obriga-as a caçar. Se puderem, contudo, tentarão comunicar-se com qualquer criatura que possa oferecer ajuda.

Ecologia: Como náufragos de outro plano, as manchas solares não encontram lugar em nenhum ecossistema do Plano Material Primário. Não têm inimigos naturais. Suas naves extraplanares podem servir como inesgotáveis fontes de calor — mas é difícil transportá-las, já que destroem quase tudo o que tocam, e não são afetadas por magias de levitação, teletransporte e outras.

Dungeons & Dragons

Classe de Armadura:	9
Dados de Vida:	3 (H)
Movimentação:	36 (15)
Ataques:	1
Dano:	Dreno de energia
Nº de Aparição:	2d6
Proteção Como:	Especial
Moral:	6
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Alinhamento:	Ordeiro
Valor de XP:	325

Advanced Dungeons & Dragons

Clima/Terreno:	Qualquer não glacial
Freqüência:	Muito raro
Organização:	Tripulação
Período de Atividade:	Entre 11:55 e 12:05 h
Dieta:	Energia mágica ou solar
Inteligência:	Excepcional (15-16)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Justa (Bom e Leal)
Quantidade/Encontro:	2d6
Categoria de Armadura:	9
Movimento:	12
Dados de Vida:	3
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano por Ataque:	Nenhum
Ataques Especiais:	Dreno de energia
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Proteção à Magia:	100%
Tamanho:	Médio (1,40 a 1,60m)
Moral:	Mediano (10)
Experiência em Pontos:	975

SOMBRAS DO PASSADO

Ok, tagmarianos, vocês venceram! Tagmar, o primeiro RPG criado por brasileiros, estréia nas páginas da DRAGÃO BRASIL

Há cerca de 35 anos o jovem cavaleiro Darundal, terceiro filho de um barão da Cidade Estado de Pino, partiu de suas terras com soldados e colonos para ocupar um trecho abandonado e selvagem de terras da fronteira com Conti. Ele sabia que não ganharia terras em sua herança, pois estas iriam para o primogênito. Por isso lançou-se à aventura para ganhar seu feudo.

Próximo aos montes Lanori, Darundal fundou a pequena comunidade de Undal, vigiada de perto pelos elfos e anões da região. Dez anos de paz e prosperidade transformaram Undal em uma rica vila, comercializando a comida excedente do rico solo, o metal dos anões e objetos de arte dos elfos.

Menos de cinco anos depois, Arindal, segundo filho de Darundal, seguiu o exemplo do pai e partiu para os montes Lanari. Lá fundou sua própria vila, primeiro erguendo uma torre, que protegia a trilha dos montes, preparando-se para organizar seu feudo.

O destino, no entanto, não foi piedoso com Arindal. O General Arguntos de Conti expulsou de seu país um enorme grupo de assaltantes de estrada, comandados pelos irmãos Gorlang, cada qual um temível combatente. Sem opção, os bandidos invadiram as terras de Arindal, com a intenção de pilhar algumas vilas e depois se separar para fugir à retaliação.

Seu primeiro desafio seria passar pela torre de Arindal. Ele, ao ver o pequeno exército que se aproximava, preparou suas defesas e mandou um mensageiro para a cidade de seu pai. Durante cinco dias e cinco noites de batalha os defensores na torre repeliram todas as investidas, morrendo heroicamente um a um, até serem finalmente derrotados.

Nesse meio tempo Darundal havia pedido ajuda

aos elfos e anões, recebendo um contigente de arqueiros elfos e infantaria pesada de anões — um grande reforço para seus poucos soldados. Todos juntos não chegavam a quatro dezenas de guerreiros, mas conseguiram derrotar mais de setenta bandidos em uma batalha sanguinária, que culminou em um incêndio mágico no campo de batalha.

Hoje, duas décadas depois, o episódio é lembrado como um épico. Um pequeno memorial foi erguido no campo de batalha, abandonado posteriormente por ser considerado mal-assombrado. Uma estátua de Arindal é o grande símbolo de amizade entre humanos, elfos e anões na região. A cada ano ela segue em procissão solene, no aniversário da Grande Batalha, partindo de uma vila para outra, onde fica por um ano. Assim a tradição segue até hoje.

Parte 1
A Convocação

Cada um dos personagens é escolhido para ser um dos guardas de honra, uma espécie de cortejo que acompanha a estátua e os sacerdotes durante a procissão. O Mestre deve encontrar uma maneira diferente de convocar cada personagem. Por exemplo, os elfos e anões podem ser os representantes de suas comunidades; o mentor ou mestre de um mago ou sacerdote pode convocá-lo para esta tarefa; o personagem pode ser parente de um dos heróis (vivo ou morto) da Grande Batalha, ou procurado por seu renome, etc. É importante que eles entendam a grande honra que está sendo oferecida, e que a recompensa de quarenta moedas de prata para cada um no final da aventura é inferior ao respeito que eles ganham da comunidade.

A estátua está guardada entre os humanos, no templo de deusa-mãe Mairanil. Enquanto o sacerdote maior dos humanos, chamado Talezim, está recolhido em seus aposentos para orações e jejuns de purificação, os guardas de honra e as maiores personalidades da cidade festejam, em homenagem aos heróis do passado. Os dois sacerdotes menores do templo se encarregam de servir bebida e vinho em abundantes quantidades, eles mesmos um pouco embriagados, enquanto um bardo toca para os convidados as canções de glória do herói Arindal — canções que serão entoadas pelo resto da noite.

O Mestre pode, e deve, fazer a encenação da festa: dois convidados têm informações, e apenas com uma boa caracterização os personagens as descobrirão.

Buldor, de Cáscara: este velho guerreiro, apesar dos cinqüenta, ainda tem corpo forte e olhar de matador. Participou da Grande Batalha, e é grande amigo do sacerdote e de Darundal. Um tanto grosseiro, mas bem humorado — talvez sob efeito do vinho. Qualquer tentativa de puxar assunto fará com que ele fale bastante. Suas principais informações são que dois corpos dos líderes dos bandidos nunca foram encontrados, imagina-se que eles tenham sido queimados no incêndio sobrenatural. Dirá também que sempre estranhou o fato de que o sacerdote abandonou as armas; era um bravo combatente, tendo lutado na Grande Batalha e matado um dos líderes inimigos.

Darundal, senhor da vila de Undal: está próximo de se retirar do cargo, deixando seu filho como regente. Ele parece preocupado, mas não irá revelar o motivo, a menos que os personagens sejam muito eficientes em suas encenações. A razão de suas preocupações é que o sacerdote sempre fica doente nesta época do ano — conseqüência de um antigo encantamento —, e hoje ele está pior do que nunca. Além disso, sonhos ruins sobre algo maligno têm povoado o sono de Darundal nas últimas semanas.

Pouco depois de uma hora de festa, os personagens deverão fazer um teste de Percepção de dificuldade Média. Caso obtenham sucesso, irão ouvir um barulho abafado vindo dos fundos do templo, onde ficam os alojamentos dos sacerdotes e o depósito de suprimentos. Se investigarem imediatamente notarão que o sacerdote sumiu. Siga para a Parte 2. Caso todos falhem no teste de Percepção, ou resolvam não investigar, após cerca de três horas um dos sacerdotes menores irá pedir ajuda, pois seu mestre sumiu.

Parte 2
Investigação

O quarto do sacerdote está cheio de pistas sobre seu desaparecimento. Diga aos jogadores o seguinte:

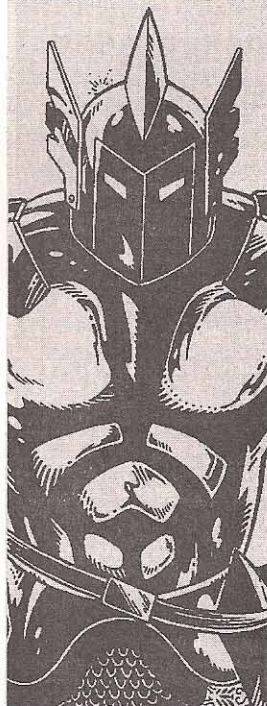
O quarto é pequeno e muito espartano, quase sem confortos. No canto direito, uma cama de palha coberta por uma pele parece ser o local onde o sacerdote descansava. No canto esquerdo há uma mesa e uma cadeira. Sobre a mesa pode-se ver uma pena, um tinteiro derramado e um pergaminho com várias inscrições e um borrão de tinta no canto inferior. Dois baús, um grande e um pequeno, completam toda a mobília do quarto. Não há ninguém aqui. Na mesa, uma pequena mancha de sangue fresco indica violência recente.

Se os jogadores pedirem para examinar este ou aquele item do quarto, eis o que vão constatar:

Cama de palha: a cama é meio dura, mas bastante quente por causa da pele de animal que a recobre. Caso revirem tudo, espalhando a palha, os personagens descobrirão uma cota de malha completa, já muito velha e meio quebrada em alguns pontos. Os convidados a reconhecerão como sendo a antiga armadura do sacerdote, anterior à sua entrada para a ordem espiritual.

Mesa: lendo as inscrições do pergaminho sobre a mesa, descobre-se que são versos de um poema, que nem é de boa qualidade (ele era um bom sacerdote, mas péssimo poeta). No canto inferior do pergaminho está um borrão, com marcas de dedo, como se em um último esforço ele tivesse tentado desenhar algo. Mostre aos jogadores o desenho do pergaminho.

Baú grande: está destrancado e pode ser aberto. Em seu interior há apenas roupas do sacerdote. Parece ser o local onde ele guardava objetos pessoais.

Esta é uma aventura para personagens iniciantes, de estágios 1 ou 2. "Sombras do Passado" procura ser uma maneira do Mestre criar um histórico para os personagens e lhes dar uma região de aventuras, onde sua lenda e seus feitos podem crescer. Por isso é importante que o grupo esteja interessado não só em moedas, como também em interpretação e desenvolvimento da história de seus personagens. Embora "Sombras do Passado" tenha sido concebida para Tagmar, é claro que pode ser utilizada em D&D, AD&D, GURPS Fantasy e demais sistemas de fantasia medieval, bastando apenas adaptar os personagens e as criaturas.

ESPECTRO DA FÚRIA

Altura: 1,40 a 2,30 metros. Peso: nenhum. Intelecto: racional (2-20). Habitat: qualquer um. Organização: solitário. Velocidade Base: 30 flutuando (nunca a uma altura superior a dez metros).

Estas raras criaturas são, na verdade, espectros menores (*Tagmar*, pág. 164) submetidos a um ritual místico conhecido por poucos magos. Eles ganham poderes que os tornam ainda mais temíveis, mas ficam presos a uma determinada região.

O ritual, segundo o pouco que se sabe, inclui enterrar partes do corpo mortal do espectro, mesmo que já decomposto, banhadas em sangue animal e dentro de uma urna. A localização da urna limita a criatura, já que ela não pode se afastar mais de 1km do local onde foi enterrada. A parte mais difícil, no entanto, é o sacrifício sob tortura de um de seus maiores inimigos em vida, durante um ritual negro que dura mais de duas horas.

A partir do início do ritual o espectro começa a ganhar seu poderes: capacidade de animar até seis estágios de esqueletos e/ou zumbis, uma vez por hora; Invisibilidade 4 duas vezes por dia; a capacidade de manipular os seres racionais com a magia Empatia 7, duas vezes por dia; e uma Bênção Negra uma vez por dia. Este poder especial aumenta em dois a

Baú pequeno: está trancado (teste de Destrancar Fechaduras, Fácil, para abrir sem quebrar o baú). Contém dois livros, um muito mais novo que o outro, ambos encadernados em couro e bastante grossos.

O livro mais novo é o diário do sacerdote (a caligrafia é igual à do pergaminho sobre a mesa). O registro mais antigo data de dez anos atrás. Está cheio de poesias ruins e passagens que falam sobre sua alegria em desistir das armas, ser o líder espiritual da comunidade, etc. Registros feitos nos dias de aniversário da Grande Batalha dizem que ele sentia-se fraco, sua força mística desaparecendo; ele culpa uma maldição que sofreu durante a luta. A anotação mais recente revela satisfação, pois este é o último ano da maldição e o sacerdote não morreu, como havia prometido ao necromante que o amaldiçoou.

O livro mais velho também é um diário do sacerdote, mas com registros mais antigos — os últimos são datados de dez anos atrás, e os primeiros de vinte e cinco. Talezim é um sacerdote recém-consagrado que tenta mudar o mundo com sua espada e coragem, lutando em várias batalhas a serviço da deusa Maira. Na data da Grande Batalha ele escreve que testemunhou um grande horror, vidas que se perdiam em grandes quantidades. Ele lutou como um possuído, mas não foi capaz de impedir o grande massacre. Certo parágrafo diz que ele enfrentou um dos líderes inimigos, já ferido pelas flechas élficas, e com um corte lateral matou seu oponente — mas outro dos irmãos Gordang, um necromante pútrido cercado de energia infernal, lançou-lhe uma maldição: mesmo que levasse vinte anos, Talezim morreria em grande agonia. Em cada ano, durante a semana em que aconteceu a Grande Batalha, ele sofreria as mesmas dores que seu irmão morto sofreu e acabaria morrendo como o cavaleiro da torre (Arindal). Pouco depois da Grande Batalha, Talezim abandona a vida de homem de armas, dedicando-se a assuntos espirituais. Ele consagra a capela da Grande Batalha, onde foi deixada a trompa que deu o sinal de carga das forças de Darundal, e tenta exorcizar a torre destruída de Arindal, até hoje considerada mal-assombrada.

Parte 3
A Estrada

Caso resolvam procurar por marcas ou trilhas feitas pelos seqüestradores do sacerdote, os personagens notarão, com um teste de Seguir Trilhas, Fácil, marcas recentes de dois cavalos. Seguem para noroeste na direção da trilha antiga, há muito abandonada, que passa pelo antigo campo de batalha. Os seqüestradores foram para a torre destruída. Se por qualquer motivo os jogadores não decidirem ir para lá, nesta mesma noite, a aventura irá acabar. Os vilões terão sucesso em seus planos. O corpo do sacerdote será encontrado, queimado até os ossos, no último andar da torre. E os espectros estarão materializados e assombrarão a região até serem destruidos (veja, mais adiante, detalhes sobre os espectros).

Se eles não ouviram o barulho durante a festa ou não investigaram por qualquer motivo e resolverem não seguir pela trilha, e sim pelas terras sem dono, ao chegarem à torre o sacerdote já estará morto e os bandidos se preparando para partir. Os espectros da torre estarão plenamente materializados e poderão atacar os personagens.

Existem duas opções básicas de viagem até a torre: pela trilha velha, que está mal conservada mas ainda é a opção mais rápida (embora passe pelo meio do antigo campo de batalha); e pelas terras sem dono, que não passam pelo campo mal-assombrado, mas são um caminho muito mais demorado.

Se passarem pelo campo de batalha os personagens notarão logo certo cheiro de morte, algo como um mau presságio no ar. Árvores deformadas e ressecadas estão margeando a trilha. Em certo momento eles passam por uma pequena construção de pedra, cujas portas de madeira estão destruídas pelo tempo; em seu interior há um pequeno altar, tendo sobre ele uma trompa, com inscrições sagradas talhadas em sua extremidade. Se os personagens entraram na construção, depois de descrever seu interior leia isto para eles:

Assim que vocês se aproximam o suficiente para ver esta cena, uma forma espectral surge à sua frente. Parece um guerreiro, muito alto e de braços fortes, com um grande machado nas mãos, vestindo uma armadura de couro completamente rasgada e com vários furos causados por flechas. A terra parece explodir ao seu redor, e dela surgem várias formas decompostas, das quais só sobraram os ossos, carregando armas semi-destruídas. A trompa começa a brilhar, como que emitindo um alerta. A criatura fantasmagórica grita para vocês enquanto inicia o combate:

"Vocês foram longe demais. Agora vão pagar com suas vidas por tentarem impedir nossa vingança. Não irão nos atrapalhar nunca mais!"

A criatura é o espectro da fúria, e ele animou seis esqueletos para ajudá-lo. Caso alguém toque a trompa, um exército de fantasmas irá se formar e começará a lutar contra o espectro da fúria e seus esqueletos, enquanto uma voz sussurra para eles: "Sigam, salvem meu amigo. Não deixem que meu esforço seja em vão." Durante cinco rodadas os fantasmas irão segurar os mortos-vivos, tempo mais que o suficiente para que os heróis fujam.

Retornando à trilha, os personagens podem seguir viagem sem maiores incidentes, até que chegam à antiga torre. Embora bastante danificada, a construção ainda está de pé — e, por estranho que pareça, fracamente iluminada no último andar. Uma tênue fumaça pode ser vista saindo pelo teto. O que é mais assustador, no entanto, são os cânticos malditos que atravessam as paredes; alguém oferece a morte de Talezim a várias pessoas, pedindo que o libertem de sua pena e devorem a alma de seu inimigo.

Parte 4
A Torre da Grande Batalha

A torre tem três andares, e o ritual está sendo executado no último andar. Escalar as paredes pelo lado

externo é uma tarefa Fácil, pois há rachaduras em abundância para se apoiar. Eis o conteúdo de cada aposento:

Primeiro andar: aqui temos um salão de entrada com uma escada à esquerda, que leva para o segundo andar, e dois pequenos estábulos à direita.

Os estábulos estão ocupados por dois cavalos. Com testes adequados, os personagens podem notar que estão bastante cansados, pois foram usados recentemente. Com a aproximação dos personagens, os cavalos fazem bastante barulho — o que vai alertar os bandidos.

No salão de entrada existe um buraco disfarçado no teto, que será notado apenas com um teste de Percepção específico nesse local. Do contrário, será difícil percebê-lo. Um dos bandidos que seqüestrou o sacerdote, um mercenário contratado (talvez mais de um) tentará saltar através deles sobre uma pessoa do grupo, conseguindo surpresa parcial se os heróis não notaram o buraco. Ele ataca apenas quando alguém tenta subir pela escada. As características exatas desse bandido são escolhidas pelo Mestre.

Segundo andar: ao chegar aqui os personagens ouvem cânticos que se tornam cada vez mais rápidos, ecoando mais acima. Neste andar há apenas salas vazias, mas há algo estranho: estão todas encharcadas com algum tipo de líquido viscoso, algum tipo de óleo. É altamente inflamável, e qualquer acidente com fogo aqui vai resultar em desastre.

Na escada que leva para o terceiro andar há uma armadilha — um degrau falso que se quebra ao ser pisado, fazendo com que o personagem na dianteira do grupo pise em diversas pontas de lança embebidas em veneno barato. A vítima recebe quatro pontos de dano na Energia Física e deve fazer um teste de Resistência Física contra força de ataque 5. Se falhar, suas ações na próxima hora sofrem uma penalidade de -8; se obtiver sucesso, a penalidade é de -4.

Terceiro andar: este é o topo da torre, uma visão dantesca. Amarrado no meio da torre está o sacerdote Talezim, preso a um círculo de pedras, coberto de madeira e carvão acesos. Suas costas estão expostas ao fogo, o corpo nu sem forças até para pedir ajuda.

Dois fantasmas translúcidos sobrevoam a macabra figura de um velho seminu, pintado com inscrições místicas. Um saiote vermelho, um colar de metal e um punhal retorcido são os únicos objetos que ele conserva. Os espectros gritam, cada vez mais alto: *"Vingue-nos, irmão... Liberte-nos... Deixe-nos tomar estas terras... Mate nosso maldito inimigo... Complete o ritual..."*

O velho é o mesmo necromante que amaldiçoou o sacerdote Talezim na Grande Batalha. Ele está enlouquecido, assombrado por seus três irmãos que clamam por vingança, e por algo mais: a chance de se prenderem à terra como espectros da fúria. Eles levaram vinte anos para concretizar sua vingança, e estão fornecendo energia para que seu irmão ainda vivo suporte o ritual.

Urack Gorlang, o Necromante
Karma: 8 + 3 de focus (medalhão metálico)
Magias: Energia Infernal (4), Paralização (3), Medo (2), Criação (3), Domínio (4), Degeneração Física (4), Bola de Fogo (4)

Caso o necromante perca toda sua Energia Heróica, ele tentará o suicídio. Para isso evoca uma bola de fogo que atinge a torre inteira, incendiando o líquido inflamável no segundo andar. A torre desaba cinco rodadas depois, restando apenas a estrutura de pedra externa. Cada rodada dentro da torre causará a cada personagem quatro pontos de dano na Energia Física, por causa do fogo — e, a menos que o personagem tenha sucesso em uma Acrobacia, Média, as pedras que caem causam mais doze pontos de dano na EF.

Se os personagens forem bem-sucedidos em salvar o sacerdote, serão considerados como heróis em toda a região, recebendo sua merecida recompensa e muita glória. Se o sacerdote morrer, o ritual terá sido completado, e os dois espectros vão assombrar a região até serem destruídos. E destruí-los não será tarefa nada fácil...

YGOR MORAIS E. DA SILVA

resistência física e resistência à magia do alvo, além de todas as suas colunas de ataque e ações físicas, permitindo também que suporte o triplo de esforço físico, como na magia Resistência à Fadiga.

Sua maior vantagem, porém, é que ele não pode ser destruído a menos que o vaso com seus restos mortais seja quebrado. Mesmo que seja destruído em combate ou esconjurado, após um dia ele irá ressurgir, totalmente renovado, sem qualquer dano. O vaso, obviamete, emana tanto magia quanto mal em grande quantidade, o que ajuda muito a encontrá-lo.

Esta é uma aventura rápida para um grupo de dois a quatro jogadores, com personagens de nível intermediário (entre 4 e 6). Pode servir de idéia para uma aventura mais longa e complexa, ou ser usada como um episódio rápido durante uma grande campanha. Os jogadores podem pertencer a qualquer classe, mas é recomendado que o grupo possua um ou dois integrantes da Igreja (com o aprimoramento Clero) e um ou dois guerreiros. Magos também podem ser usados, mas somente se estiverem infiltrados — pois, do contrário, a vida será dura para eles!

toda a baixa Bavária. Ele tem em suas mãos um pergaminho...
Vocês haviam sido notificados pelos servos do duque a respeito da família capturada. Como a mãe foi acusada de bruxaria, ela e seus familiares foram presos para que confessassem seus crimes.
— Ainda bem que responderam ao meu chamado — diz o duque, com um tom de voz que deixa claro o que aconteceria caso contrário.
O duque explica a vocês a situação: devem seguir viagem para a vila de Deggendorf, com o objetivo de auxiliarem os emissários com o julgamento, que será

VOCÊ TEM ALGO PARA VENDER?

Pois é, a gente nunca sabe quando precisará vender algo para sair de uma encrenca. Sua espada... Seu cavalo... Sua alma...

ILUSTRAÇÕES - CRISTIANO RODRIGO

Nas próximas páginas você vai encontrar também dois novos personagens para ARKANUN, um anjo em um demônio. Um deles, escolhido pelo Mestre, pode ser invocado a partir de um ritual presente nesta aventura. Ambos podem ser aproveitados em aventuras futuras.

Parte 1
MARGARETH, A BRUXA

Nossa aventura começa em uma pequena vila da baixa Baviera, na Alemanha (ainda que possa ser facilmente adaptada para qualquer outra cidade medieval). O ano é 1600, quando uma família de nômades — o marido, a mulher, dois jovens e um menino de dez anos — cai nas garras das autoridades constituídas, para as quais isto é apenas um incidente corriqueiro. Mas, quando o conselho de estado do duque de Munique toma conhecimento do caso, demonstra por ele um interesse surpreendente.
Os personagens começam a aventura sendo chamados pelo duque de Munique, Maximiliano da Baviera, para investigar sobre a captura e o julgamento da família Papenheimer. Comece interpretando o texto a seguir para os jogadores:

Numa úmida e silenciosa atmosfera, escassamente iluminada pelas luzes azuladas e avermelhadas de um imenso vitral, uma solitária e esguia figura ajoelha-se diante de um banco de madeira, passando um rosário negro pelas mãos fechadas. O imponente recinto está impregnado com o cheiro adstringente de incenso, e o distante murmúrio de um padre que recita a liturgia em um altar próximo. Seu rosto é pálido e magro; a barba negra, cortada impecavelmente. É o duque Maximiliano, senhor de

realizado dentro de dois dias. Até agora haviam torturado apenas o menino e um dos rapazes, arrancado deles parte da verdade. O pequeno ficou surdo de um ouvido.
Vocês recebem cavalos, mantimentos e instruções para que partam em viagem na manhã seguinte.

A viagem não é longa ou difícil. Quando se aproximam do lugar, os personagens percebem que a vila de Deggendorf está coberta de nuvens escuras e chuvosas, e que uma tempestade se aproxima. De acordo com as instruções do duque, o julgamento terminará no dia seguinte à chegada dos jogadores à cidade — mas o povo está agitado e revoltado; as águas do lago Fluss amanheceram escuras e fétidas. Comenta-se que é obra de bruxas, aliadas de Margareth Pappenheimer, a mulher acusada de bruxaria.
Se partiram pela manhã, os personagens chegarão à cidade ainda antes do meio-dia, e terão bastante tempo para examinar a vila, a igreja e os arredores. A água do lago parecerá negra e malcheirosa em alguns pontos, mas a causa disso não poderá ser detectada. Na verdade são resíduos místicos da abertura de um portal para Infernun, realizada por adoradores de Luvithy em um ritual, sete noites atrás. Nada se pode saber sobre quem ou o quê passou pelo portal.
A igreja local também serve de delegacia para a pequena vila. Abaixo das altas torres góticas estão calabouços frios e cobertos de ossos envelhecidos, que os padres transformaram em uma masmorra. Na igreja os personagens conhecem Halmut e Frederic, dois dos inquisidores responsáveis pela captura e questionamento dos membros da família Pappenheimer. Ficam sabendo que um dos dois jovens não resistiu à tortura e morreu na noite anterior. Seu corpo foi deixado na cela da bruxa como lembrete do que aconteceria a ela se mentisse.
Não será permitido aos personagens conversar com os Papperheimer, pois Halmut não deixará. Ele possui um grau mais elevado que o dos personagens na hierarquia, e não autorizará ninguém a entrar nos calabouços. Para garantir, colocou quatro guardas vigiando a porta da prisão.
Os personagens podem conversar sobre o que quiserem com os dois padres principais da igreja. Eles responderão a qualquer pergunta, exceto sobre os Pappenheimer, mas os personagens podem se informar sobre a família com outros padres ou moradores da vila. Estão todos muito assustados, sabe-se que fatos inexplicáveis aconteceram com a chegada da família: as plantações secaram, o rio ficou escuro, o gado começou a morrer...
Durante a noite, um dos personagens é acordado por um grito vindo da cidade...

Parte2
O AMULETO

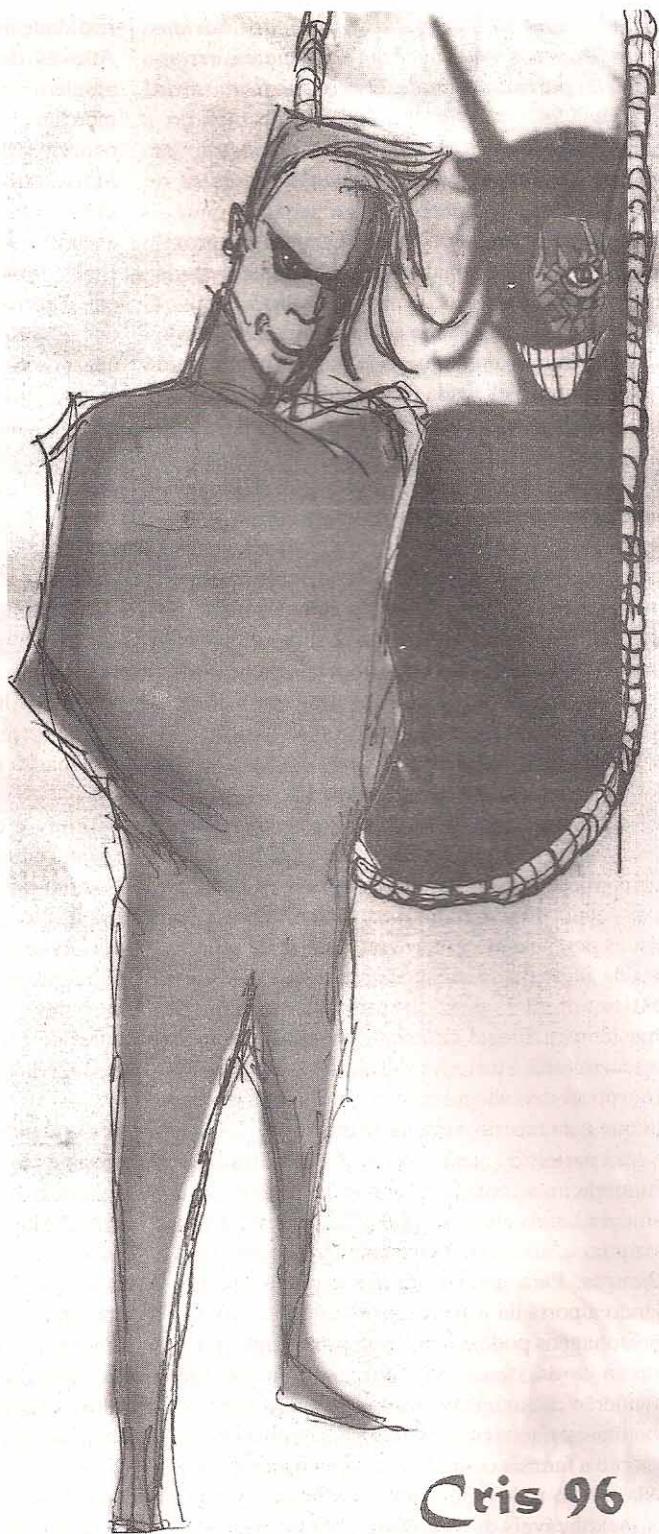
Margareth Pappenheimer era uma bela mas simples camponesa. Esposa de um humilde limpador de fossas, que certo dia encontrou um amuleto em meio à sujeira. Margareth pediu ao padre Helmut que examinasse a peça — mas mal sabia ela que Helmut era na realidade um servidor de Luvithy, a deusa da morte. Através de seus livros, Helmut descobriu que o amuleto era na verdade uma pequena chave para o mercado de almas. Ansioso por descobrir mais sobre o antigo dono do amuleto, Helmut perguntou a Margareth onde o encontrara. Ela respondeu que não sabia — mas o padre, cego pela ambição, achou que a camponesa estava mentindo.
Helmut pediu a algumas mulheres da seita de Luvithy que acusassem Margareth de bruxaria. Desse modo os padres poderiam arrancar a informação que ele queria sobre o amuleto.
O amuleto é parte importante de um ritual para invocar um mercador de almas. Esse mercador será Saraphmael, Khaelthorn ou qualquer outro espírito mercador que o Mestre escolha.

Parte 3
O CIRCO PEGA FOGO

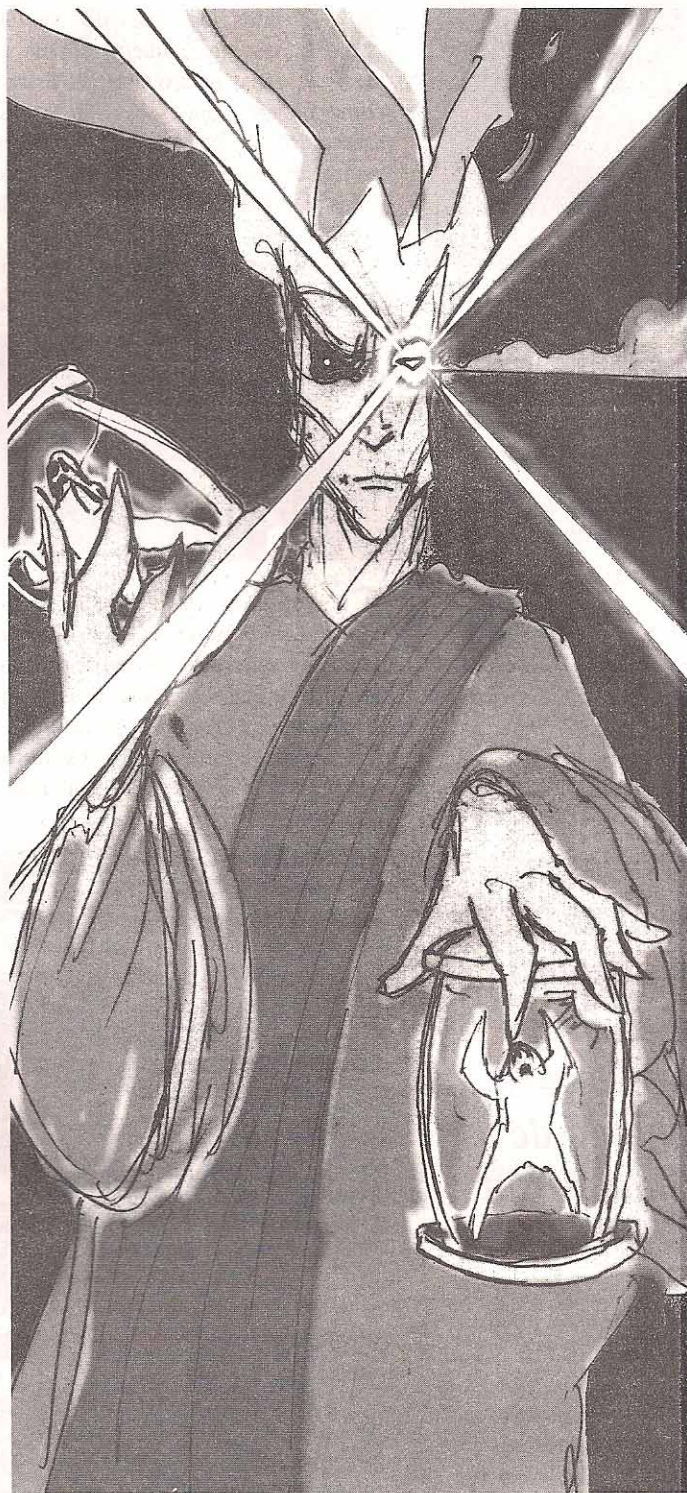
Bem, a missão que o duque confiou aos personagens era cuidar para que tudo corresse bem durante o julgamento. Infelizmente para eles, muita coisa vai acontecer durante a noite...
O padre Helmut tem ao todo dezesseis adoradores espalhados na vila, que o auxiliam com seus rituais profanos. À noite, o marido de Margareth não resiste à tortura e confessa: enquanto limpava uma fossa, encontrou uma passagem secreta que levava a uma caverna estranha, repleta de objetos de magia negra. Ele hesitou em contar isso porque conhecia a pena por envolver-se com esses assuntos, mas agora já não fazia diferença...
De posse da informação, Helmut envia alguns seguidores de Luvithy para investigar. Eles encontram a passagem e descobrem o covil de um mago recluso (9° nível), um pesquisador de alquimia e Khaballa, que pretendia vender sua alma para o mercador que oferessesse mais. Ele estava ausente do esconderijo quando o limpador de fossas veio, mas encontra-se lá agora. Atacado pelos servos de Luvith, o mago chacina todos.
O que esse mago não sabia é que, matando os servos, quebrou a corrente mística que havia entre eles. Isso cancelou o feitiço que mantinha cativa a criatura conjurada pelo portal sete dias antes, e que estava nas masmorras abaixo da igreja. O tipo exato de criatura vai depender do Mestre — demônio, elemental, morto-vivo... quem sabe?
Tudo isso acontece enquanto o padre Helmut examina misticamente o amuleto, ainda sem saber da fuga da criatura. Se o Mestre julgar interessante, Helmut ou os personagens podem realizar o ritual e trazer um negociante de almas.
Bem, bem, o que temos aqui? Uma criatura fugitiva, inocentes presos na masmorra, um ritual para invocar negociantes, um padre no comando de uma seita profana, um mago em batalha contra os seguidores de Luvithy... parece suficiente para manter os personagens bem ocupados, eu diria. O resto fica por sua conta, Mestre.

MARCELO DEL DEBBIO

KHAELTHORN
O NEGOCIANTE DE ALMAS

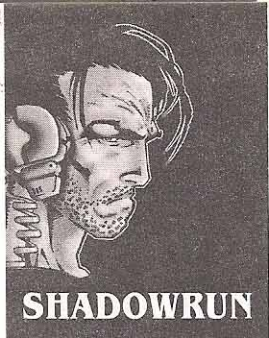
Atualmente o mercado de almas é comandado por sete demônios e três anjos, mas qualquer entidade com poder suficiente pode negociar pela posse de determinada pessoa após sua morte.
Todas as pessoas, não importa em que plano elas vivam, nascem com suas almas livres. Mas podem, durante sua vida, negociá-las com estas criaturas, em troca de riqueza, poder, a cura de uma doença, rituais, objetos mágicos ou qualquer outra coisa que esteja no alcance dos poderes do demônio. Para isso deve assinar um contrato pré-estabelecido, com o próprio sangue, reconhecendo a venda da alma. Caso o demônio ou anjo não cumpra sua parte no contrato, a vítima tem o direito de chamar o Tribunal Infernal para resolver a questão e anular o contrato.
Uma vez assinado o contrato, a alma passa a ser de propriedade do comprador — que pode fazer o que bem quiser com ela, após a morte física da pessoa. Pode usá-la como escravo, agente, guarda-costas, mercadoria, ou até como toalete. O único meio de quebrar o contrato é comprando a alma de volta, destruindo o contrato, ou convencendo o demônio a libertar a alma cativa.
Khaelthorn é um demônio do plano semi-destruído de Infernun, conhecido como o Negociante de Almas. Tem aproximadamente 4.500 anos de idade, e vive em uma torre construída com almas. Ficou com a torre e com o cargo quando seu superior, Thaell, foi derrubado por outros demônios negociantes na Grande Crise de Almas de 1100 a.C. Depois disso, através de seus poderes e dos artefatos deixados por Thaell, Khaelthorn recuperou-se. Em 987 d.C. conseguiu se estabelecer como o maior negociante de almas. Há boatos nos reinos infernais de que o próprio Khaelthroen auxiliou seus inimigos para derrubar Thaell, e depois os traiu, conquistando assim sua posição.
Khaelthorn pode vender ou negociar almas para outros demônios, magos ou outras entidades que possam pagar o preço. Existem almas mais valiosas que as outras, como as dos Elfos, heróis humanos ou as almas imortais dos vampiros.
Uso em campanha: Khaelthron passa boa parte de seu tempo comprando e vendendo almas, observando seus preços no mercado infernal e negociando-as com demônios e anjos menores. Para ele não existe o bem ou o mal, apenas negócios.
O Mestre pode utilizar o sistema de venda de almas para criar aventuras muito interessantes, e ao mesmo tempo muito perigosas. O grupo pode tentar reaver a alma de uma pessoa querida que tenha sido aprisionada por Khaelthorn ou outro demônio. O demônio ou anjo pode propôr uma troca, ou um serviço (quase sempre impossível) para libertar a alma cativa.
Os personagens podem até vender suas almas para em troca de poder, um favor ou outra coisa (ainda bem que são só personagens!). Os demônios não podem aprisionar nenhuma alma sem o consentimento desta — mas uma vez assinado, é para sempre. Os personagens também podem negociar almas com Khaelthorn se, é claro, tiverem algo de seu interesse.
A posse de um contrato de venda de almas certamente atrairá atenções sobre o grupo. Há boatos sobre um artefato conhecido como a Pena de Salomão, uma pena capaz de reescrever um desses contratos. Almas de anjos e demônios também são objetos muito cobiçados.
O Mestre pode decidir que um dos personagens JÁ vendeu sua alma, e o tema da campanha seria tentar recuperá-la; ou eles próprios seriam mercadores de almas, ou simplesmente colecionadores. Assim como os rituais, almas são ótimas mercadorias para negociar.

Khaelthroen, Negociante de Almas
CON 38, FR 35, DEX 12, AGI 12, INT 22, WILL 25, CAR 10, PER 25
Número de Ataques: 1
Cetro de Ossos: 80/60 — Dano: 2d8+10
Índice de Proteção: 7 — PVs: 45
Pontos de Magia: 21 — Pontos de Focus: ?
Caminhos: ?
Rituais: Absorção de Almas, Venda de Almas, Visões do Passado, Mudança de Forma, Nova Aparência, Conversar em Sonhos e outros
Regenera 2 PVs por rodada
Imune a magias do Fogo e Trevas

SARAPHMAEL
O JUSTO

Saraphmael é um dos arcanjos de Paradísia, e também um mercador de almas. Quando ocorreu a primeira grande guerra celestial, quando Lúcifer e seu exército de anjos rebeldes se rebelaram contra o Demiurge na cidade prateada, Saraphmael não tomou partido de nenhum lado, pois não concordava com nenhum dos lados. Saraphmael não tinha ciúmes dos humanos, como Lúcifer alegava, nem estava satisfeito com a neutralidade imposta pelo Sistema celestial.
Com a vitória de Miguel e a vinda dos humanos para a Terra, um novo mercado de almas se abriu. Quando Lúcifer perdeu a guerra e foi banido para o Inferno com seus anjos rebeldes, Saraphmael deixou Paradísia em direção a seu próprio semi-plano. Ergueu uma torre prateada com dois quilómetros de altura, entre a Terra e Arcádia, o reino das fadas, e passou a administrar seu negócio de venda e barganha de almas com os mortais.
Apesar das aparências, Saraphmael é um mercador. Para ele, os conceitos de bem e mal foram inventados pela Igreja para arrancar dinheiro dos fiéis. Para ele, a fé e o medo são sinônimos, e caminham de mãos dadas.
Saraphmael possui seis anjos sob seu controle, assim chamados: Kaliel, Assinael, Mariel, Azimael, Jacinael e Khalid. Hurziel, o sétimo anjo, foi destruído por um demônio chamado Karazog, por não ter cumprido sua parte em um pacto.
Assim como os demônios, negociar com Saraphmael não é seguro nem confiável. Pactos são feitos com as mesmas medidas, e as almas valem tanto quanto para qualquer outra entidade. Alguns magos acham que fazendo um pacto com um anjo estarão mais seguros da fúria de Deus, mas estão apenas se iludindo.
Com sua aparência celestial, Saraphmael fez muitos pactos com inquisidores, bispos e até mesmo dois papas, que agora estão em sua torre, servindo como conselheiros e aprisionados para sempre. Saraphmael possui alguns espiões na Inquisição, para saber onde será a próxima investida, e mandar seus anjos negociarem com os sobreviventes, que acreditando na divindade de suas aparências, vendem suas almas apenas para aliviar o sofrimento imposto pelos padres.
Uso em Campanha: Saraphmael é tão confiável quanto Belzebu, apenas maquiado com uma aparência boa.
O Mestre pode utilizar o sistema de venda e compra de almas para criar aventuras muito interessantes, e ao mesmo tempo muito perigosas. Os personagens podem Vender suas Almas para Saraphmael em troca de poder, um favor, ou outra coisa. Os anjos não podem aprisionar nenhuma alma sem o consentimento desta, mas uma vez assinado, é para sempre. Os personagens podem negociar almas com Saraphmael, desde, é claro, que tenham algo de seu interesse.
Existem boatos sobre um artefato conhecido como a Tinta de Fausto, uma pena capaz de reescrever um contrato deste tipo. Almas de anjos e demônios também são objetos muito cobiçados, e a posse de um destes contratos certamente atrairá atenções sobre o grupo. Saraphmael possui uma coleção de almas de anjos caídos, que negocia com Lúcifer de tempos em tempos.
O grupo também pode tentar reaver a alma de um irmão ou pai aprisionado por um dos anjos, por algum motivo. O anjo pode propor uma troca, ou um serviço (quase sempre impossível) do grupo para libertar a alma cativa.
O Mestre pode decidir que um dos personagens JÁ vendeu sua alma, e o tema da campanha seja tentar de alguma forma recuperar o contrato. Junto com os rituais, as almas são ótimas mercadorias para se negociar.

Saraphmael, Arcanjo
CON 30, FR 28, DEX 17, AGI 17, INT 22, WILL 25, CAR 16, PER 21
Número de Ataques: 1
Espada de Fogo: 150/50 — Dano: 2d8+9
Índice de Proteção: 7 — PVs: 35
Pontos de Magia: 21 — Pontos de Focus: ?
Caminhos: Luz e Ar
Rituais: Pacto, Absorção de Almas, Venda de Almas, Visões do Passado, Mudança de Forma, Nova Aparência, Conversar em Sonhos e outros.
Regenera 2 PVs por rodada
Imune a magias do Fogo e Trevas

SHADOWRUN

GOBLINS

ORELHUDOS EM SUA CAMPANHA

Os baixinhos mais detestáveis da fantasia medieval agora no mundo de Shadowrun

Muitos jogadores de *Shadowrun* alguma vez já se queixaram da falta de novas raças para o sistema. Estre as disponíveis como os orcs, anões e elfos, todas são bastante satisfatórias... mas porque não acrescentar outras raças, semelhantes àquelas encontradas em outros jogos de fantasia, ou até algo inédito? Um bom exemplo é o jogo *SLA Industries*, que, além de possuir uma ambientação similar — tipo Cyberpunk —, tem uma variedade de raças como os Stormers e os Race Raiders, únicas e exclusivas. Para isso é necessário apenas um pouco de imaginação, enriquecendo o cenário com toques pessoais que vão satisfazer o Mestre e agradar os jogadores.

A idéia de criar uma raça de goblins e adaptá-la ao sistema *Shadowrun* veio de uma frustrada campanha de *GURPS Cyberpunk*, cujo título recuso-me a lembrar, nos primórdios da formação de nosso grupo de RPG. Nesta foram criadas várias raças (algumas eram adaptações de raças encontradas no *GURPS Fantasy*). Um dos personagens era um goblin com um braço biônico; se não me engano ele pensava ser Thor e chamava seu membro de Mjolnir!

Atualmente jogamos uma campanha de *Shadowrun* à qual adaptamos o goblin. Ele está sendo usado pelo mesmo jogador que o criou. Coincidentemente seu personagem, um fusor, tem um bioimplante defeituoso apelidado carinhosamente de Pitt. Acrescentamos também facções e grupos goblinóides, de fusores insanos a cultistas e grupos como o IRA.

Os goblins podem ser acrescentados à campanha de várias maneiras. Talvez como uma raça comum presente desde o início, de modo que os jogadores teriam acesso a ela na criação de seus personagens. Ou você pode introduzi-la no decorrer da campanha, como a mais recente raça de despertados, entre outras possibilidades. Imagine o que um dos jogadores (cobaias, seria o termo mais apropriado) faria quando percebesse que seu personagem estava perdendo os cabelos e mudando de cor... Enfim, vamos logo ao que interessa.

ILUSTRAÇÕES - ANDRÉ CABRAL E RICARDO

GOBLIN

Homo sapiens auricularis

Identificação: Um goblin mede cerca de 1,35 a 1,60m e pesa entre 40 e 70 kg. A cor da pele vai do "verde-lodo" ao marrom. Os olhos têm cores variadas, do vermelho à cor-de-mel, e também cores humanas — mas sempre com pupilas em forma de fenda vertical. Eles têm narizes longos, dentes amarelados e orelhas pontudas, exageradamente longas.

Os primeiros goblins, humanos que sofreram mutação, apresentam cinco dedos nas mãos. Os demais têm apenas quatro. Os braços são longos, e aqueles do sexo masculino ostentam corcunda, muitas vezes com parte da coluna vertebral exposta. A cor do cabelo varia com a hereditariedade, mas alguns podem não possuir pêlos em nenhuma parte do corpo, ou apenas tufos em locais irregulares. A maioria dos *auricularis* tende a ser de indivíduos magros e fracos, mas goblins forte e vigorosos não são raros.

Habitat: Costumam viver em bandos, e em locais escuros. Preferem a companhia de membros de sua própria espécie ou de outros meta-humanos. São bastante unidos entre si, talvez por serem considerados uma minoria; praticamente todos os goblins de uma determnada região se conhecem. Um goblin, mesmo que desconhecido, é sempre apoiado pelos demais.

Hábitos: Os goblins têm hábitos noturnos, mas também podem ser ativos durante o dia. Eles não possuem muita afinidade com a magia, e alguns a tratam de maneira supersticiosa. utilizam-se bastante da tecnologia de neuro-implantes, embora o organismo de muitos apresente rejeições.

O comportamento de um goblin é bastante inconstante. Alguns não toleram a solidão, já outros sofrem de misantropia (aversão à sociedade) ou são bastante agressivos. Mas um hábito é comum a todos eles: são bastante curiosos. A duração da vida de um goblin vai de 40 a 55 anos. O período de acasalamento ocorre apenas no verão, e a gestação dura 220 dias.

Prole: As mães goblins parem apenas um filho por vez, ou vários (neste caso é grande a chance de todos nascerem mortos, ou de que apenas o mais forte sobreviva). Todos os bebês *auricularis* começam a apresentar suas características como fetos. O período de amamentação é variado.

Comentário: Esses "vira-latas" são intrigantes. Possuem um número bem superior de bastonetes, e com isso sua visão noturna é mais ampla. Os *auricularis* apresentam certa "queda" por objetos preciosos, devido a um distúrbio psicológico ainda não determinado. Outro fator enigmático quanto à raça é de que todos os primeiros goblins (humanos transformados) foram adolescentes entre 14 e 17 anos.

JÚLIO MARTINEZ, FÁBIO RICARDO & ANDRÉ CABRAL
João Pessoa - PB

BÔNUS RACIAIS

+1 AGILIDADE
- 1 CARISMA
+1 PERSEVERANÇA
- 1 ESSÊNCIA

LIMITES RACIAIS

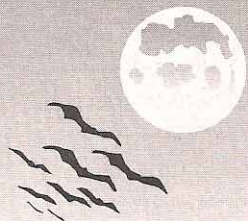
CORPO	6
AGILIDADE	7
FORÇA	7
ESSÊNCIA	6
CARISMA	6
INTELIGÊNCIA	7
PERSEVERANÇA	7
MAGIA	6

TABELA DE CORRIDA

MODIFICADOR DE CORRIDA X3

VISÃO NOTURNA

ALCANCE	30m

Os goblins podem ser acrescentados à campanha de várias maneiras. Talvez como uma raça comum presente desde o início, de modo que os jogadores teriam acesso a ela na criação de seus personagens. Ou você pode introduzi-la no decorrer da campanha, como a mais recente raça de despertados, entre outras possibilidades. Imagine o que um dos jogadores faria quando percebesse que seu personagem estava perdendo os cabelos e mudando de cor...

Novos personagens... novas criaturas... novos tipos de magia... e um horror antigo que nunca deixou de existir

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: adepto Rodrigues, Lancista iniciante
Subject: Re: Pedido de informações
Content-type: Lancist-encrypted text

Em resposta à sua mensagem requisitando mais dados sobre a Ordem, aqui estão eles. Saiba que esses dados não devem ser tratados levianamente, pois são muito perigosos — mas, mas considerando a cerimônia a que você foi submetido no último sábado, segundo meu colega de sua cidade, você já as merece.

A Ordem da Lança foi fundada no início da Idade Média. Foi uma das primeiras Ordens da Cavalaria medieval. Contam nossas lendas que ela foi fundada por sir Lancelot após matar o dragão que assolava as terras de seu futuro sogro, mas isso é especulação.

Como você bem sabe, a Ordem foi fundada para combater dragões. Os dragões nem sempre foram inimigos da humanidade. Se você estudar lendas da Antiguidade, verá que são raros os dragões malignos — a hidra de Lerna, algumas serpentes marinhas e pouca coisa mais. Apenas no final do período grego eles voltaram-se contra nós, por algum motivo, pelo menos os europeus (mais sobre isso depois). Existem algumas especulações sobre porque isso aconteceu, mas falaremos sobre isso após sua iniciação definitiva.

O fato é que, durante todo o período romano, eles foram se tornando cada vez menos confiáveis. Até que, durante o confuso período da queda de Roma, todos eles estavam contra nós. Daí vêm as lendas da Idade Média sobre pragas de dragões. E daí a formação da Ordem da Lança, dedicada à defesa da humanidade contra esses seres.

Aparentemente os dragões são mais antigos que nós. Sua civilização teria chegado ao auge milhares de anos antes do surgimento do *Homo sapiens*, entrando depois em uma espécie de decadência que durou até o surgimento das primeiras civilizações humanas. Conta-se também que todo o conhecimento sobre magia vem dos dragões. Sua antiga civilização era baseada totalmente em magia. Alguns alegam que a ascensão da humanidade como civilização deve-se a um experimento dos dragões Aéreos, tentando determinar se seria possível uma civilização baseada em ciência.

No início da Idade Antiga teria havido uma era de paz, onde eles conviviam conosco e nos protegiam. Teriam, inclusive, criado algumas raças de seres misticamente melhorados para nos auxiliar, e nomeado uma dessas raças seus Karu — Guardiões da Vida, responsáveis pelas outras raças e pelos humanos. Consta que os Karu teriam se voltado contra seus protegidos, dando oportunidade a um inimigo dos dragões de criar uma versão deturpada das supercriaturas. Esta é a teoria mais aceita sobre o fim da Era Dourada, embora não explique o que nós, humanos, temos com isso.

Uma coisa muito importante que temos a aprender com isso é a não confiar neles. Certos dragões se autodenominam Idealistas, que sonham com a volta da Era Dourada — alguns até estiveram lá, pois os malditos são imortais. Mas qualquer dragão, Idealista, Paciente ou Devorador, é perigoso e deve ser exterminado; o mais pacífico Idealista de hoje pode se tornar amanhã um dos Devoradores (dragões que tencionam apressar a extinção da espécie humana; ao contrário dos Pacientes, que também são inimigos, mas preferem esperar que nos matemos sozinhos).

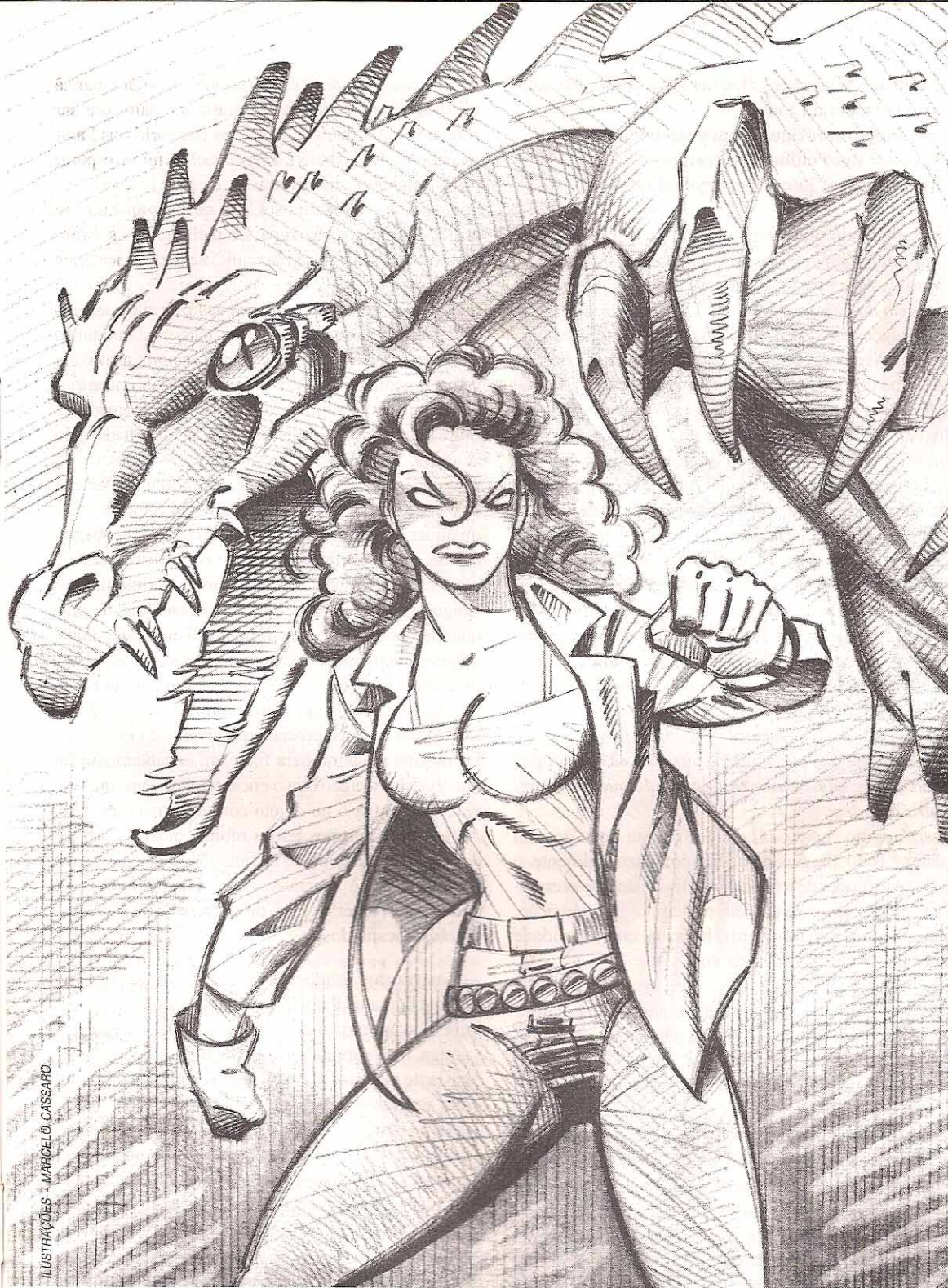
Para isso nossa Ordem está bem preparada. Ilude-se quem nos imagina como cavaleiros medievais, brandindo espadas no meio da rua. De nossos ancestrais herdamos apenas a motivação, a pureza de espírito e o código de honra. A tecnologia moderna oferece muitos meios para matar dragões — não é incomum um cavaleiro Lancista carregar bazuca ou lança-mísseis no porta-malas de um carro veloz e blindado. Computadores são essenciais para a organização... como você pode ver pelo simples fato de estar recebendo esta mensagem via Internet.

Ah, sim; você tinha mesmo perguntado algo sobre a razão do armamento pesado, não? Bem, dragões não são especialmente couraçados, mas suportam muitos ferimentos. Ao contrário do que dizem as lendas, a maioria deles não consegue regenerar ferimentos — uma vez feridos precisam curar-se normalmente, ainda que consigam recuperar membros perdidos como certos répteis. Bem, eles não são exatamente répteis... têm sangue quente como os dinossauros... mas falaremos de sua anatomia em outra ocasião.

A exceção são aqueles fortes na magia de cura, notavelmente os prateados. Exceto por esses, basta causar certa quantidade de dano para matá-los. Essa quantidade é alta; algo que mataria um humano chegará apenas a arranhar um dragão. Eis a razão do uso de armas tão pesadas.

Storyteller: Dragões recebem apenas dano massivo. Sofrem uma décima parte do dano normal, arredondado para baixo. Ou seja, para deixar um deles Escoriado, você precisa causar pelo menos 10 pontos. Isso sem mencionar a absorção de dano... Os dragões nunca envelhecem e têm resistência sobrenatural a doenças e venenos. Diminua em 3 a dificuldade de todos os testes de Vigor envolvendo esses fatores.

GURPS: Dragões têm as vantagens Imunidade, Imunidade a Veneno e Idade Imutável. Sua HT é normal, mas seus Pontos de Vida são multiplicados por dez; o dragão com uma HT mediana de 10 terá 100 pontos de vida...

Voltando à aula de história... por boa parte da Idade Média fomos realmente cavaleiros de armadura. Porém, em algum momento veio a Inquisição, e isso foi nossa ruína. Os líderes da Ordem na época recusaram-se a aceitar que os dragões fossem demônios, uma vez que a queda da Era Dourada foi causada por um demônio. Então foram caçados e queimados. Os sobreviventes trataram de passar a Ordem para uma nova geração, antes de serem eles próprios achados pelo Inquisidores — pois foi o que aconteceu. Toda uma geração de Lancistas morreu nas fogueiras. Mas eles haviam passado a Lança... e assim, de uma das primeiras Ordens de cavalaria, nós passamos a uma das primeiras sociedades secretas maçônicas.

Assim foi por toda a Idade Moderna. Isso nos salvou, pois só assim pudemos descobrir que os dragões agora viviam infiltrados em meio à humanidade — sendo essa a razão de encontrarmos cada vez menos deles para caçar. Até hoje é esta a situação: dois grupos de pessoas aparentemente normais, vivendo vidas incrivelmente secretas. E é assim que deve ser por enquanto, pois imagine com que terror o público reagiria se soubesse que os dragões existem, estão vivos e escondidos entre nós?

Aliados, você pergunta? Não temos muitos. Minha amiga lady Fangknife, de Chicago, acredita que exista uma grande conspiração secreta de cientistas e homens de negócios controla o mundo. São inimigos de tudo que seja mágico, e eles estariam sem dúvida do nosso lado. Isso explicaria as coincidências providenciais que às vezes surgem para ajudar um Lancista. A Inquisição ainda existe, por incrível que pareça — e, mais incrível ainda, está do nosso lado também. Mas é verdade que eles têm outras prioridades, aparentemente envolvidos em caças a vampiros.

Bem, acho que é essa a informação básica. :-) Qualquer coisa, escreva de novo.

[]s,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

Vampiros, lobisomens, magos, fantasmas, fadas... todos existindo em segredo em meio à raça humana. Assim é o Mundo das Trevas de Mark Rein•Hagen, autor de Vampiro: a Máscara.

DRAGÃO BRASIL tem acrescentado vários novos habitantes sobrenaturais a esse mundo — demônios, imortais, homens-gato e outros que foram e virão. O que faremos hoje será apresentar uma criatura que todo RPGista conhece, mas que não espera encontrar neste cenário: o dragão.

Embora situado no Mundo das Trevas do sistema Storyteller, este artigo também apresenta regras para o uso de personagens dragões em GURPS. Eles podem ser usados em campanhas de GURPS Horror, Vampire, Werewolf e quaisquer cenários contemporâneos, como Illuminati (quantos deles seriam dragões?) e Supers (você acompanhou o último confronto entre o Homem-de-Ferro e o Mandarim?).

Eis uma chance de caçar dragões nos dias de hoje, como um cavaleiro moderno.

Ou, quem sabe, ser um dragão!

LINGUAGEM DE INTERNET

Para quem não está acostumado com a linguagem do e-mail, eis alguns esclarecimentos: textos em *itálico* e precedidos por ">" são citações. Sir Quebra-Escamas usa-os para citar perguntas e comentários que o aprendiz fez anteriormente, para tornar o texto mais claro. Certos símbolos, os *emotícones*, são usados em mensagens para exprimir emoções. Incline a cabeça para a esquerda para ver os desenhos:
:-) é um sorriso — lá estão os olhos, nariz e boca sorridente.
8-o é surpresa; olhos e boca arregalados.
[]s são usados por Magalhães, e significam "abraços".

Importante: não tente enviar e-mail para nenhum dos endereços mostrados na matéria. Eles são fictícios!

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: adepto Rodrigues, Lancista iniciante
Subject: Re: Pedido de informações
Content-type: Lancist-encrypted text

Respondendo suas perguntas:
>Se eu entendi bem, mestre, os bichos são barra muito pesada. Mas como é aquela de alguns ainda se lembrarem da Era Dourada?
Os dragões são criaturas incrivelmente antigas e poderosas. A menos que seja morto, um dragão nunca morrerá de velhice, doença ou coisa parecida. E se isso não é bastante "barra-pesada" para você, eles já dominavam a magia muito melhor do que jamais fizemos, muito antes do surgimento do primeiro ser humano. Alguns cavaleiros especulam que eles sejam descendentes de dinossauros. Conta-se que a extinção dos dinossauros foi durante uma fase de "problemas ecológicos" da civilização draconiana, similares aos que estamos vivendo hoje. Nós extinguimos micos, eles extinguiam dinossauros! Se essa hipótese for verdadeira (e a maioria dos anciãos dragões afirma que sim, embora nenhum sejaTÃO velho), isso significaria que a civilização dos dragões tem milhões de anos de idade!

>Você disse que eles vivem infiltrados na sociedade? Não era isso que eu tinha imaginado quando entrei para a Ordem!
Isso mesmo, garoto. Qualquer pessoa pode ser um deles. Todo dragão atual domina razoavelmente o poder de mudar de forma, cortesia dos dragões vermelhos que tiveram essa idéia no tempo da Inquisição. Cada um assume uma forma humana, uma identidade mortal, e vive como um de nós.

Para um dragão, transformar-se em humano e depois voltar à forma verdadeira não requer nenhum teste.
GURPS: Na forma verdadeira o dragão ocupa 6 hexágonos. Ele tem sua ST multiplicada por 5 (isso não afeta seu Deslocamento) e é capaz de voar com a velocidade de duas vezes o seu Deslocamento.
Storyteller: Na forma natural um dragão tem sua Força multiplicada por três. Ele também pode voar e seu tamanho é muito maior, mas não há regras específicas para isso no sistema *Storyteller*.

>Você acabou não falando sobre os tais dragões europeus. O que você quis dizer com isso? Fora da Europa foi diferente?
Sim. Na China e Japão os dragões viveram em harmonia com a humanidade até o final da Idade Média. Isso explica porque as lendas dos dragões de lá geralmente são diferentes: os dragões chineses são mostrados como criaturas honoráveis, perigosas, mas de forma geral aliadas dos humanos (e principalmente do imperador). Naquela região eles eram liderados pelos dragões do Ar, e foram responsáveis pela própria existência dos impérios. Toda aquela burocracia da China e Japão medievais é assinatura dos Aéreos.

>Voce cita dragões Aéreos, de Prata... o que é isso?
Os dragões existentes hoje em dia são de doze raças diferentes: Vermelhos, Chineses (também chamados de Aéreos ou Orientais), Serpentes Marinhas, Cinzentos, Dourados, Azuis, Prateados, Negros, Podres, Brancos, Hidras e Cristalinos. Cada raça domina melhor um dos doze tipos de magia. Ou melhor, uma das doze letras da magia dos dragões... ai... acho que agora terei que explicar...
Os dragões possuem duas línguas próprias, além de diversas línguas humanas. Uma delas é o Draconiano Comum, uma língua normal, sujeita a mudanças como gírias e neologismos. Os dragões usam-na para conversar entre si, geralmente quando não falam nenhuma outra língua em comum, ou quando precisam de sigilo. A outra, derivada do mesmo idioma milenar, é a Língua Antiga dos Dragões. Esse idioma possui apenas doze letras, com as quais é possível exprimir qualquer conceito. É parecido com o chinês (bobagem minha, o chinês é derivado dele): cada letra representa um conceito, e foneticamente equivale a uma sílaba. A Língua Antiga é usada para dar nomes aos dragões quando nascem, e para sua magia. Toda a magia dos dragões é baseada na palavra: para realizar um determinado efeito mágico, um dragão compõe uma palavra na Língua Antiga exprimindo o que ele deseja fazer, com a maior precisão possível.
Da mesma maneira, para fixar um encantamento em um objeto, o dragão cria o encantamento em forma de palavra e grava-o no objeto com as letras da Língua Antiga. Nós mesmos temos muitos objetos encantados assim. Pena que isso só funcione para os dragões, pois com o que sabemos sobre a língua deles bem poderíamos fazer nossos próprios encantamentos e objetos encantados.

A magia dos dragões é poderosa demais para a mente humana. Para dominá-la, em primeiro lugar um humano teria que conhecer as letras da Língua antiga, tendo aprendido com um dragão (o que já é bastante improvável). Apenas um mago que funcione com as regras de *Mage* (ou *GURPS Mage*) poderia aprender as letras, uma de cada vez, tratando-as como Esferas. Na verdade esses magos JÁ aprenderam o que sabem com os dragões, como pode-se observar pela equivalência de algumas letras e Esferas: To/Correspondência, Ry/Prime, Ru/Vida...
Esta é uma regra opcional para magia, diferente das regras já existentes de GURPS e *Storyteller*. Se não quiser adotá-la, considere que o conhecimento dos dragões sobre magia é igual àquele mostrado em GURPS Fantasy, pág. 126; em Storyteller, eles terão Esferas como os magos de *Mage: The Ascension*, cada uma correspondendo a uma letra da Língua Antiga.
GURPS: cada letra da Língua Antiga é uma perícia mágica, mental/muito difícil. Considere os bônus por Aptidão Mágica. Para escolher o efeito da magia, use as doze letras da Língua Antiga da melhor forma que puder. Depois de terminada a palavra, o GM determina um modificador e testa a

perícia de cada letra da palavra, exceto aquelas que correspondem às letras de sua raça — nesse caso, o sucesso é automático. Um fracasso em qualquer dos testes impede a execução da magia.

Em caso de sucesso, a menos que a descrição do efeito tenha sido MUITO boa, o GM faz um teste da perícia Poesia (sem bônus por Carisma ou Voz Melodiosa). Em caso de fracasso, o dragão se exprimiu mal e o feito desejado não será realizado. O Mestre pode criar um "efeito surpresa"...

Magias que afetem a mente, emoções ou os sentidos (como ilusões) podem ser resistidas; use as regras de resistência à magia (Manual Básico, pág. 150) com IQ -6. No caso de enganar sentidos, acrescenta-se ao teste os bônus de vantagens como Visão Aguçada, Audição Aguçada e outras.

Storyteller: cada letra da Língua Antiga é tratada como uma Disciplina de *Vampiro* ou uma Esfera de *Mage*. Escolha o efeito da magia construindo uma palavra com as letras da Língua Antiga. O Narrador determina uma Dificuldade e testa cada letra da palavra, exceto aquelas que correspondem às letras da raça do dragão — nesse caso, o sucesso é automático. Um fracasso em qualquer dos testes impede a execução da magia.

Em caso de sucesso, o Narrador faz um teste de Inteligência + Expressão (um Talento inexistente em *Vampiro*; acrescente se necessário). Se houve fracasso, o dragão se exprimiu mal e o efeito da magia será outro.

O alvo de uma magia que afeta a mente, as emoções ou os sentidos deve fazer um teste de Inteligência para mente, Raciocínio para emoções ou Percepção para sentidos, com Dificuldade 9, para resistir aos efeitos.

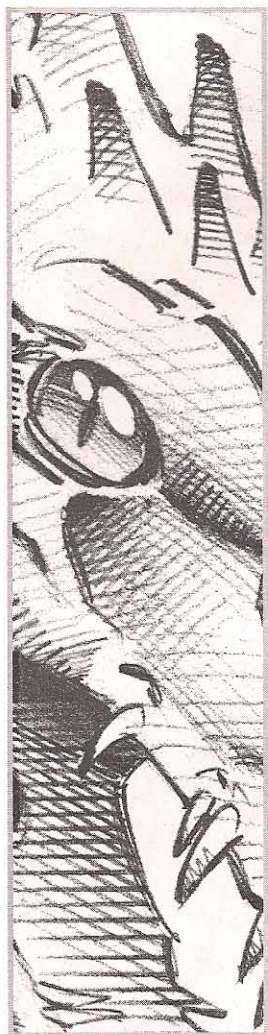
Eis alguns exemplos de palavras em Língua Antiga para ilustrar melhor: Um - Vuno; Zero - Ynno; Amor - Dary; Ensinar - Siru; Idiota - Ynsi; Livro - Kasi; Doença - Ynru; Ódio - Dayn; Medo - Davuka; Saudade - Davu; a Humanidade - Kage; Feiticeiro - Kasiry; Rua, estrada - Katoli... é isso... quando você começa a ficar bom percebe que alguns nomes podem ter vindo daqui, como Kali — lembre-se que para os hindus a morte é apenas uma mudança de estado, e Kali conduzia essa mudança.

[]s,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: Adepto da Lança Rodrigues
Subject: Re: Raças dos dragões
Content-type: Lancist-encrypted text

>Estava relendo nossa correspondência, e vi a parte das raças. Certo, vermelhos, dourados, prateados, etc, eu sei o que são. Mas algumas raças não ficaram claras:

OK. Vamos a elas.

>Chineses. São aqueles do I Ching?
O dragão oriental tem um visual bastante diferente do europeu. Sim, são esses os Aéreos. São primos das Serpentes Marinhas.

>Podres. Em toda a minha vida nunca ouvi falar em um dragão Podre. São mortos-vivos?
Não. Você vê por sua especialidade — Yn, a podridão, o mal — qual é sua natureza física. Isso não significa que todos são corruptos ou maus. Eles são assim fisicamente. Em sua forma verdadeira parecem um dragão marrom que tenha morrido há alguns meses, e cheiram o equivalente. Seu ambiente natural são (eram) os pântanos. Eram, porque agora as cidades são um bom lar para eles com essa poluição. Ah, são os únicos que um Lobisomem mata assim que vê, ou cheira.

>Hidras. Eu me lembro do nome da hidra de Lerna, mas não sei o que significa.
É um dragão de várias cabeças. Exceto por esse detalhe, elas têm pouca coisa em comum na aparência.

>E Cristalinos. Como eles parecem? De vidro?
É, até meio transparente. Às vezes tendem para uma cor, mas apenas levemente. E têm o desagradável hábito de se teleportar quando você está quase os agarrando :-)

>E os mestiços? O que acontece quando um casal de raças diferentes tem um filho?
Ele pode ser tanto da raça da mãe como do pai. É como a cor dos olhos para nós. Geralmente as filhas saem da raça do pai e os filhos da raça da mãe, mas não é uma lei absoluta.

A exceção a essa regra são as Hidras. Todos os filhos de uma Hidra serão sempre Hidras, macho ou fêmea, guardando uma semelhança com a raça do pai (ou mãe). Por exemplo, o filho de um Hidra com uma Vermelha vai ser uma Hidra vermelha, o de uma Hidra com um Aéreo uma Hidra comprida, etc.

>Por falar nisso, como eles se reproduzem?
Ovos. Sempre um único ovo; nunca ouvi falar em dragões gêmeos :-)

>Você tinha dito algo sobre eles se darem nomes em Língua Antiga.
Isso. O nome verdadeiro de um dragão é uma palavra de doze letras em Língua Antiga. Saber o nome verdadeiro de um dragão pode dar algum poder sobre ele, mas só para outros dragões, pois como a magia deles é baseada na palavra e o nome verdadeiro é uma palavra que exprime o ser do dragão... bem, em sua correspondência eles assinam com as primeiras sílabas (letras) de seu nome verdadeiro. Um que matei uma vez se chamava Ynsiryge-vunoka-noynda-kage (significa algo como "Amaldiçoado a ser sempre sozinho, ele odeia muito a humanidade").

GURPS: o nome de um dragão pode conter um Destino bom ou ruim. Um Destino desfavorável (como "Aquele que não terá filhos" ou "Que morrerá jovem") é uma desvantagem de -10 a -40 pontos, a critério do Mestre. Um destino favorável, glorioso, conta como uma vantagem de 10 a 40 pontos. O Destino modifica a Reação dos dragões que conheçam aquela parte de seu nome. O modificador vai de 4 a -4, dependendo do custo.

A Língua Antiga dos Dragões

Letra	Significado	Exemplo de Uso em Magia	Raça
LI	mudança, pressa, velocidade	transformação	Vermelhos
GE	lei, razão, ordem, ciência, autoridade	(com Si) dominação	Aéreos
DA	emoção, desejo, vontade	lidar com emoções	Marinhos
KA	permanência, estabilidade	fixar algo	Cinzentos
RY	princípio, início, magia, fonte	começar algo ou lidar com magia	Dourados
SI	palavra, mente, pensamento, idéia	lidar com a mente	Azuis
RU	vida, cura, dar, bondade	magia de cura	Prateados
YU	ausência, falta, privação	invisibilidade, desaparecimento	Negros
YN	podridão, morte, fim, maldade	estragar algo	Podres
ME	percepção, luz, sentir, receber	ilusão	Brancos
NO	quantidade, número (mais de um)	multiplicar	Hidras
TO	lugar, posição, localização	teleporte, (com Me) clarividência	Cristalinos

Storyteller: um Destino desfavorável é um Defeito de 1 a 4 pontos (usando o sistema de Qualidades e Defeitos de *Vampiro: Guia dos Jogadores*). Um Destino favorável é um Antecedente.

>*E a honra de um dragão? Eles são mentirosos como em algumas lendas, ou honrados como nas outras?*
A honra de um dragão é inquestionável. Se por algum motivo você fizer um acordo com um, ele nunca o quebrará. Mas trate de não quebrá-lo também; faça-o e você perde a palavra dele, não apenas libertando-o do acordo, como de quaisquer outros acordos que você fez ou venha a fazer um dia com ele ou qualquer outro dragão.
Um dragão que quebre um acordo perde seus poderes. TODOS os seus poderes, até o de mudar de forma. Se estiver na forma verdadeira quando isso acontecer, retém poderes naturais — sua resistência e força e poder de voar, e imunidade ao envelhecimento (mas não a doenças). Se estiver na forma humana, torna-se um humano normal.
[]s,

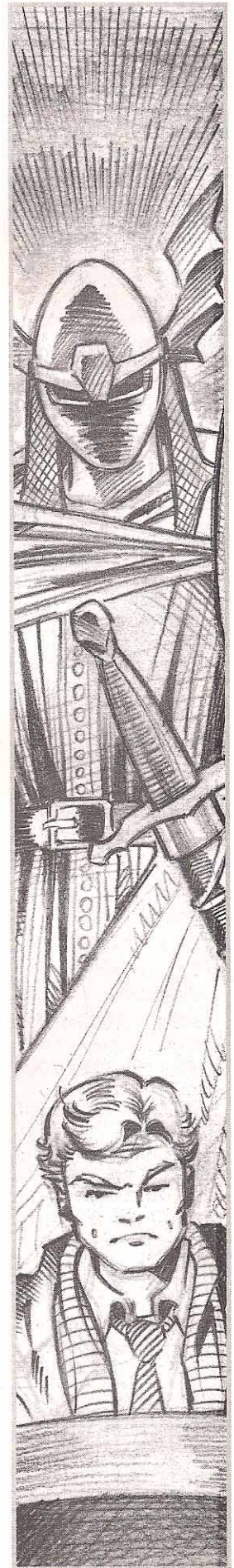
sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: adepto Rodrigues, Aprendiz Lancista
Subject: Re: Criaturas sobrenaturais
Content-type: Lancist-encrypted text

Em primeiro lugar, parabéns pela cerimônia de aceitação. A partir de agora você não será mais chamado iniciante, pois já faz parte da Ordem — pode exibir seu título de Aprendiz. E MEU aprendiz! É uma honra que me tenha escolhido como mestre.

>*Estava de novo relendo correspondência, e vi algo sobre vampiros. Eles existem mesmo? Estão contra nós? E magos? Da maneira que você fala, eu penso que poderia encontrar Merlin cruzando a esquina!*
Tanto vampiros quanto magos existem realmente. Nós vivemos em um mundo de trevas, e há muita coisa escondida entre nós. Aqui vai alguma informação que você deveria ter sobre cada um deles:
Os vampiros, para começar. Para começar porque eles são os mais numerosos e potencialmente perigosos. Esqueça Drácula. Os sanguessugas reais praticamente controlam a sociedade humana. Nem todos são maus, mas nunca confie em nenhum. Eles podem regenerar ferimentos, mas mesmo assim, quando você vir um, trate como um dragão — atire nele com uma bazuca, que deve ser suficiente. Depois saia da cidade, para o caso de ele sobreviver ou ter aliados.
A maioria deles não sabe nada sobre dragões, exceto por uma seita chamada Malkaven ou coisa assim. Eles se dizem líderes dos vampiros, e admitemabertamente conversar com dragões. Outra seita chamada Brujah Idealistas aparentemente se identifica muito com os dragões Idealistas, apreciando conversar com eles. Uns tais Sabás parecem gostar de convidar dragões Devoradores para festas de matança de mortais. No mais...

Storyteller: para alimentar-se de um dragão, um vampiro primeiro precisa mordê-lo — isto é, causar um ponto de dano e deixá-lo Escoriado. Os dragões têm 50 Pontos de Sangue, e em *Storyteller* recebem 1 ponto de dano a cada 7 Pontos de Sangue roubados (nada de teste de Vigor aqui!).
GURPS: bem, se você vai usar vampiros como PCs em GURPS, é bom que tenha o *GURPS Horror* ou *GURPS Vampire*. Um dragão que fique sem sangue nenhum estará bem morto, sem apelação!
Os dragões não podem ser Abraçados, nem transformados em carniçais. Ponto.

Depois vêm os fantasmas. Por algum motivo, esses são até mais numerosos que os vampiros. São muito imprevisíveis; cada um tem sua história e suas próprias motivações. Se você encontrar um, já é mau sinal — mas alguns deles podem procurá-lo para prestar ajuda; aparentemente, todo mortal que é morto por um dragão torna-se um fantasma, sendo incapaz de descansar até conseguir se vingar. Exceto nesses casos, reaja como nos desenhos animados: fuja pela porta, janela ou buraco mais próximo!
Os magos que você citou são outro problema. Pelo menos eles não são imortais; mesmo os que lidam com a magia da vida, podendo viver muito mais que uma pessoa comum, acabam morrendo depois de dois ou três séculos. Assim, esqueça aquela história de encontrar o Merlin — a menos que seja verdadeiro o boato de que ele era um dragão.
Amigos ou inimigos? Nada temos contra os magos. Verdade que sua magia vem originalmente dos dragões, mas os magos não dependem dos lagartões há séculos, então boa sorte para eles. Agora, eles não gostam de nós (pelo menos aqueles que conhecem nossa existência). A tal organização secreta mencionada por lady Fangknife, que combate seres mágicos, é o principal inimigo dos magos. Como ela está ao nosso lado, os magos nos odeiam. Além disso, existem alguns — muito poucos — que têm amigos dragões.
Lobisomens. Pode acreditar. Esses são aliados, mas raramente. Difícil arranjar uma situação em que nossos interesses se cruzem. Eles não têm nada contra dragões propriamente, exceto dragões assassinos ou que causem danos ecológicos. É, os peludos são uma espécie de braço sobrenatural do *Greenpeace*. Mas de qualquer jeito a maioria deles gosta de nós, pois aprecia nossa motivação pura.
Por outro lado, os dragões os odeiam. Os escamosos os culpam por alguma coisa, aparentemente a queda da Era Dourada. Um lobisomem que conheço gosta de referir-se à sua raça como Garou. Eu me pergunto se não seriam eles os Karu da lenda.
Acho que acabou... ahm... ah, fadas. Elas estão naquela categoria — "Não acredito nelas, mas que existem, existem". Muito imprevisíveis, milhares de vezes piores que um fantasma. Se uma delas desafiá-lo para lutar, lute o melhor que puder. Se uma convidá-lo para beber, beba, desde que não tenha sido algo que ela

Personagens Dragões

Ao criar um dragão, defina sua idade, escolha raça e atitude do dragão perante os humanos (um Idealista, que sonha com a volta da Era Dourada; um Paciente, que quer esperar a extinção da humanidade se extinguir; um Devorador, que prefere apressar isso; ou membro de uma jovem minoria, os Expurgadores, que gostariam de expulsar os humanos para o espaço.

O uso de personagens dragões como jogadores é possível, mas não desejado. Eles são poderosos demais, muito melhores como NPCs. Um GM ou Narrador só deve aceitar dragões PCs em uma campanha de altíssimo nível.

GURPS

O "draconismo" custa 805 pontos, sendo eles gastos com: Aptidão Mágica x3 (35 pontos), Imunidade (10 pontos), Imunidade a Veneno (15 pontos), Idade Imutável (15 pontos), Vôo com Asas (30 pontos), Força Multiplicada x5 (200 pontos), Pontos de Vida Multiplicados x10 (500 pontos*).

A quantidade de pontos a serem gastos com um personagem dragão são iguais ao dobro de sua idade. Um dragão adulto mediano de 500 anos será construído com 1000 pontos. É possível criar jovens dragões com menos de 805 pontos, que ainda não teriam desenvolvido todas as habilidades da espécie (força menor, menos PVs...).

* Pontos de Vida Multiplicados é uma vantagem nova: custa 50 pontos por nível.

preparou. Se uma quiser conversar com você, converse, sem entregar nenhuma informação e nem acreditar em nada que ela disser. Se uma quiser caçar um dragão ao seu lado, aceite a ajuda, mas certifique-se que o golpe final seja dado por você.

As fadas são inimigos dos dragões desde o fim da Era Dourada. Poderiam ser nossas melhores aliadas, se acreditassem que os dragões existem. Elas chamam os dragões de seres "quiméricos": significa que eles não existem de verdade, são um produto materializado da imaginação coletiva. É engraçado às vezes ver uma fada tentando entender como nós conseguimos ver os lagartões...

Já os dragões, por algum motivo infantil, gostam de provocar as fadas. Penso que eles acham divertida a maneira como elas os atacam...

Demônios? Bem, por um lado são os mais mortais inimigos dos dragões. Se existem? Durante a Inquisição descobrimos na pele que sim... Quero dizer que você não vai querer lidar com eles apenas porque são inimigos dos dragões. Esqueça-os. Se for procurado por um, atire com o que tiver — e rápido, pois não terá outra chance. O perigo é encontrar um deles e não perceber. Alguns passam perfeitamente por mortais... não, relaxe, eles não vivem TAMBÉM infiltrados na sociedade. Alguns tem poderes terríveis para influenciar sua cabeça. Torça para não encontrar um, é só.

Storyteller: se você usa as regras de *Demônio: a Negociação* (DB #12), dragões têm 100 Pontos de Alma. Como perdem seus poderes se a venderem, dificilmente farão isso. Todo demônio sabe que os dragões são inimigos, e só procurará um para matá-lo e roubar sua alma, se for capaz disso; ou senão levá-lo para ser sacrificado em seu nome. Dragões são imunes à Operação. No caso de poderes como Ilusão, Ocultação e Manipulação, trate como magia de dragão.

Nós sabemos que existe mais. Há boatos sobre uma raça chamada Ba (significa "liberdade" em Draconiano Comum). Seria, de todas as raças sobreviventes de supercriaturas da Era Dourada, aquela que mais manteve seu espírito original. Seriam também amigos dos dragões Idealistas. Mas, de concreto, o que temos é o que está nessa mensagem.

[]s,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: adepto Rodrigues, aprendiz Lancista
Subject: Re: Imortais
Content-type: Lancist-encrypted text

>Obrigado pela aula sobre criaturas sobrenaturais. A maioria eu nunca tinha ouvido falar. Mas tem uma que eu conheço: humanos imortais. Eu já chequei, não são dragões nem vampiros. Eu gostaria de saber mais sobre eles, se você puder. Depois eu conto porquê.

Suspense? Agora fiquei curioso!

Bem, nunca ouvi falar nisso, e pessoalmente não acredito. Mas escrevi para sir Harold "Libraryman" em Cambridge, um Cavaleiro conhecido por saber quase tudo que se há para saber sobre o sobrenatural. Ele me garante que esses Imortais existem. São extremamente solitários, costumando matar-se uns aos outros quando se encontram. Ele também jura que eles são resultado da união entre dragão e humano, o que explica sua imortalidade; sua família descobriu isso após séculos de pesquisa.

Quanto a nossas relações com eles? Neutras. Nada temos contra eles, nem os dragões. Eles não têm nada contra nós, nem contra os dragões. A exceção é se um dragão descobrir o filho e quiser protegê-lo, mas isso é raro. Teoricamente eles são pessoas comuns, só que imortais, e isso quer dizer que um deles poderia até ser aceito entre nós.

Agora conte.

[]s,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

From: adepto Rodrigues, aprendiz Lancista
To: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
Subject: Revelação (era Re: Imortais)
Content-type: Lancist-encrypted text

>*Teoricamente eles são pessoas comuns, só que imortais, e isso quer dizer que um deles poderia até ser aceito entre nós.*

Acho que isso já aconteceu, senhor. :-) Eu mereci a inimizade de um dragão na cidade onde morava, um que estava envolvido com o crime organizado. Bem, outro dia recebi a visita de três cavalheiros que me perfuraram repetidas vezes com projéteis de chumbo calibre .45. Depois disso eu não me lembro de nada, mas minha câmera de segurança diz que eles me colocaram em um grande saco e fecharam com uma corda, depois de colocar alguns objetos bem pesados comigo. Devo supor que jogaram o saco no mar, esperando que o corpo não fosse trazido à superfície... só que no dia seguinte acordei todo molhado e dolorido, nu, na praia.

Não existem, você dizia? Abraços,

adepto Rodrigues, Aprendiz
jmr@interpoint.com.br

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: Rodrigues, Adepto da Lança
Subject: "Promoção" e minha surpresa
Content-type: Lancist-encrypted text

>*Não existem, você dizia?*

Bem, eu não acreditava :-)

Uma experiência singular, sem dúvida. Você será muito útil à Ordem. Além disso, essa experiência foi sua primeira luta indireta com um dragão, então vale como cerimônia de Passagem. Você agora pode tirar o "Aprendiz" do título, e passar a exibir "Adepto da Lança".

[]s e parabéns,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

From: sir Magalhães "Quebra-Escamas", cavaleiro da Ordem da Lança
To: Todos os cavaleiros <all@ord-lance.org>
Subject: sir Rodrigues "Biotônico"
Content-type: Lancist-encrypted text, multiple language (English, Portuguese)

Como dita nosso costume, estou enviando esta ao endereço da lista de forma a ser recebida por todos os Lancistas do mundo, no formato de linguagem múltipla (pode ser lida em português e inglês, dependendo da configuração de seu sistema), para notificá-los da ordenação de um novo cavaleiro e contar a história de seu batismo de fogo, rito de iniciação e apelido.

Sir Rodrigues recentemente mereceu o título de Adepto, e vinha sendo meu aprendiz. Naquele dia, então, fui até a cidade onde ele vivia, para levá-lo em sua primeira Caçada — tínhamos decidido que seria a um dragão que já ameaçou sua vida antes. Deve ser mencionado que sir Rodrigues é um Imortal, um humano em todos os aspectos, exceto pelo fato de não poder ser morto; e o referido dragão, anteriormente, havia ordenado que seus capangas assassinassem Rodrigues. Eles, claro, pensaram que tinham completado o serviço.

Nós, então, nos reunimos em Divinópolis, a cidade onde Rodrigues vivia. Eu, ele e minha convidada, a querida amiga lady Fangknife. Estudamos a planta da mansão do dragão e lady Fangknife nos trouxe um presente: um poderoso gás sonífero, que infelizmente não faz efeito em dragões, mas seria suficiente para retirar os serviçais do caminho.

À meia-noite nós três, devidamente camuflados, penetramos na fortaleza da fera após sobrevoá-la de helicóptero — deixando cair o cilindro de gás bem no meio da propriedade. Entramos com nossas máscaras, e encontramos todo o pessoal sob o efeito do gás. "Fácil demais", disse Rodrigues.

Súbito, ao virarmos um corredor, fui esfaqueado no braço. O golpe foi desferido pela única pessoa consciente na casa além de nós. Era a besta. Eu a estudei; um provável jovem, pela insegurança no olhar.

A fera olhou, espantada, para Rodrigues. Pareceu reconhecê-lo. Nesse momento, lady Fangknife o atingiu com sua faca de estimação, feita com uma garra do primeiro dragão que matou, eà qual ela deve o apelido. Nesse instante o monstro urrou e afastou-se, retornando à sua forma verdadeira. Era um dragão vermelho, jovem como eu pensava. Apesar de ter sido atingido por Fangknife, toda sua ira era para Rodrigues. "Você deveria estar morto!", vociferou.

"Tomei biotônico", respondeu Rodrigues, descarregando sua metralhadora e fazendo a criatura urrar novamente. Porém, o dragão estendeu o braço e agarrou Rodrigues. "Acertem-me agora", sibilou o dragão, usando Rodrigues como escudo. A seguir deu alguns passos para trás, em direção a uma janela, abriu as asas e levantou vôo. Tudo o que eu pude ver foi uma das mãos de Rodrigues procurando alguma coisa em sua roupa, e depois uma explosão que consumiu o dragão e meu aprendiz.

Voltei para casa com Fangknife para tratar de meu ferimento e escrever uma epifania em homenagem a Rodrigues, certo que nem um Imortal poderia sobreviver àquela explosão. Na manhã seguinte, porém, ele bate à minha porta. Vendo a surpresa em meu rosto, me diz sarcasticamente: "Mais biotônico..."

Visto isso, realizei imediatamente sua cerimônia de sagração e decidi apelidá-lo sir Biotônico. Logo depois, efetuei sua inscrição via Internet no cadastro da Ordem, e que todos saibam que seu endereço de e-mail é "biotonico@ord-lance.org".

Saudações respeitosas,

sir Magalhães "Quebra-Escamas"
Quebra-Escamas@ord-lance.org

LALO

STORYTELLER

Definida a idade, escolha a raça e a atitude do dragão, como em GURPS. Se usar uma ficha de *Vampiro* para registrar o dragão, ignore as Virtudes e Humanidade. A idade de um dragão é tratada como um Antecedente:

Filhote (até 50 anos): 6/4/2 para Atributos, 12/8/4 para Habilidades, 3 pontos de Letras da Língua Antiga, Força de Vontade inicial 3, 12 Pontos de Bônus. Nenhum custo em pontos de Antecedente.

• Jovem (de 51 a 300 anos): os mesmos valores de um vampiro (7/5/3, 13/9/5 e 15 Pontos de Bônus), mais 5 pontos de Letras e Força de Vontade 4.

•• Jovem Adulto (de 301 a 500 anos): 7/5/3, 15/10/5, 20 bônus, 8 de Letras e Vontade 5.

••• Adulto (de 501 a 1000 anos): 8/6/4, 16/12/8, 25 bônus, 12 em Letras e Vontade 7.

•••• Velho (de 1001 a 2000 anos): 9/6/4, 16/12/8, 30 bônus, 16 Letras e Vontade 5.

••••• Ancião (acima de 2001 anos): 9/6/4, 16/12/8, 30 bônus, 20 Letras e Vontade 5 para 2000 anos. Acrescente 3 Letras e 5 Pontos de Bônus para cada 500 anos adicionais. Cada ponto de Antecente adicional acrescenta 500 anos à idade do dragão. O nível máximo de qualquer Característica (exceto a Idade) é 5 mais 1 para cada 1000 anos — 6 para Velho, 7 para Ancião (2000 anos), 8 para 3000...

Troca Justa

CARIBÉ

ANDO POR
MUITO TEMPO
MAS ALCANÇO
O ALMEJADO...
...UMA ENORME ÁRVORE
QUE TRÊS HOMENS
NÃO CONSEGUIRIAM
ABRAÇÁ-LA
AQUI TUDO
ACABA!!
JÁ ESTOU
VELHO
E CANSADO
A MORTE
LOGO
CHEGARÁ
OS
DIAS
PASSAM
VEJA!!
O VELHO
PRECISA DE
AJUDA.
VAMOS LEVÁ-LO
PRA ALDEIA

JÁ ESTOU
MUITO FRACO
TENHA CALMA!
VAMOS AJUDÁ-LO
ME LEVAM PARA
UMA ALDEIA
UMA ALDEIA SÓ
COM MULHERES
OBRIGADO,
POR TUDO!!
ME
ALIMENTAM...
...CUIDAM
DE MIM.
À NOITE ME LEVAM
AO CENTRO DA ALDEIA.
ME OFERECEM
AOS DEUSES.

EU ACEITO
E MORRO FELIZ
AFINAL DE CONTAS, FOI UMA TROCA JUSTA.
ATÉ A PRÓXIMA LUA OS DEUSES ESTARÃO SACIADOS
E VOCÊ, ESTARÁ À SALVO
NOSSO ÚNICO HOMEM DA ALDEIA.
KAH AH AH HE HA HA!
FIM
CARBÉ 1.996

A noite tornou-se madrugada há horas. Mesmo com a manhã tão próxima, o Masquerade costumava fervilhar de atividade, mas naquela noite o movimento foi fraco. Os últimos clientes dirigem-se para o estacionamento, seja com o uso das próprias pernas, seja com ajuda dos empregados da danceteria — que sempre oferece esse serviço aos que abusam do álcool, fornecendo motoristas para levar os beberrões até seus lares.

Verônica gosta de cuidar bem da clientela. Sabe como é raro encontrar pessoas de bom gosto. E também sabe como elas morrem facilmente.

MASQUERADE

Marcelo Cassaro

Os segredos e intrigas da danceteria Masquerade, cuja proprietária é uma vampira. No mundo das criaturas da noite, o que pode resultar da inimizade entre vampiros e lobisomens?

Agora ela está só, em sua mesa favorita. Mesmo com a escassa luminosidade é possível notar sua pele branquíssima, espectral, tão sensível que o próprio luar é capaz de feri-la. Não pode sair durante noites de lua cheia, e precisa de óculos escuros mesmo na penumbra (poucos sabiam dizer a cor de seus olhos).

O rosto parece ainda mais alvo em contraste com os cabelos negros, muito curtos. O batom brilha como sangue fresco. O longo negro de seda pouco faz para esconder o corpo esbelto, típico de sua gente — e, de alguma forma, o chicote enrolado na cintura não consegue macular a classe do vestido. Usa jóias discretas, exceto por uma das correntes que adornam seu pescoço, onde estão penduradas numerosas pequenas chaves. Quando perguntada a respeito, Verônica diz que pertencem aos cadeados dos grilhões de seus escravos. E depois gargalha, como se houvesse feito uma piada.

Não é piada.

Isso é evidente pela própria decoração do Masquerade, onde funcionárias em apertados trajes de couro tentam exercer seu trabalho, na medida em que as correntes, algemas e mordaças permitem. Algumas nem são capazes de qualquer movimento, amarradas e penduradas, servindo apenas como exóticos ornamentos vivos. De tempos em tempos Verônica deixa-se hipnotizar pela beleza de seu estabelecimento; a escuridão repousante, a suave luz indireta, as correntes atravessando o teto, as garotas e rapazes exercendo sua arte...

É maravilhoso.

Quase com dor no coração, Verônica consulta o Yankee Street e começar a libertar seus "prisioneiros" para encerrar o expediente — quando uma figura familiar cruza a porta. O surrado casaco de couro e a desgrenhada juba castanha fazem Douglas reconhecível de longe. Um olhar mais próximo revelaria quilos de correntes e anéis vagabundos, farrapos de jeans cobrindo as pernas, e pedaços de borracha esburacada que outrora mereceram ser chamados de tênis.

Ele olha em volta, procurando. Verônica indica um camarote privativo. Logo os dois acham-se sentados à mesa.

— Não machucou muito o Ralf desta vez, espero — pergunta ela, referindo-se a seu segurança Rafael, cujo trabalho era barrar a entrada de punks como aquele.

— Ele não criou problemas. Lembrou-se de mim.

— Bom. Não vejo você há algum tempo, Doug.

Verônica espera que Douglas faça uma de suas famosas caretas, zangado com o aquele "apelido idiota de desenho animado". Mas isso não acontece. Ele apenas mantêm os olhos baixos.

— Estou encrencado — diz ele, com voz sumida. — Preciso de um canto para passar o dia.

Novidade nenhuma. Doug anda sempre encrencado: abandonou a mortalidade recentemente, e ainda não sabe caçar muito bem. Várias de suas refeições terminam na primeira página do *Notícias Populares*, tornando as coisas difíceis para os vampiros do Itaim e redondezas. Não são raras as vezes em que Verônica abriga-o no Masquerade, até que a poeira assente.

— Está tudo bem — ela responde, fazendo uma careta ao tomar-lhe a mão. — Nossa, você está gelado. Não alimentou-se ainda? Precisa beber alguma coisa.

Verônica faz sinal para que uma das garçonetes se aproxime. Douglas, atrapalhado, tenta dizer que anda meio sem grana — sendo logo interrompido pela chegada da garota.

— Vou acrescentar à sua conta — sorri Verônica, meneando a cabeça, parodiando uma professora que recebe a resposta errada de um aluno. — Vamos, pode servir-se.

O punk olha para a jovem que está sendo "servida". Postura submissa, braços às costas, olhos baixos... ela sabe o que a espera. Com certeza pertence a Verônica, em um sentido que vai muito além da vulgar criadagem: deixar que mortais provem sangue vampírico, sem que antes seu próprio sangue seja sugado, transforma-os em escravos. Ou conquista sua lealdade, como alguns preferem chamar.

Percebendo a timidez de Douglas, a garota oferece o pulso. A esse gesto o apetite do vampiro vence qualquer constrangimento; ele agarra o braço estendido e enterra nele as presas. Provoca um gritinho de

ILUSTRAÇÕES - EVANDRO GREGORIO

susto por parte da jovem, mas nenhuma outra reação. Ela suporta em silêncio enquanto sangue e calor são drenados de seu corpo.

Quando a garota perde os sentidos e deixa-se cair na cadeira, Verônica pede a Douglas que pare. Por um instante teme que ele não seja capaz, mas logo vê seus lábios afastando-se do pulso ferido.

— Eu... vou dar um jeito de pagar. Prometo.

Algo está errado, pensa Verônica. Tudo bem que Doug mostre alguma reverência dentro do Masquerade, uma das casas noturnas mais respeitadas pelos vampiros paulistanos — e que também serve de "restaurante" alternativo para noites de caça ruim. Algo como uma peixaria para pescadores fracassados. Impede que muitos vampiros sejam levados pela fome a fazer tolices que possam denunciar sua existência. Sem dúvida um lugar importante, onde o bom comportamento é adequado.

Mas Doug parece muito tenso. Tenso demais.

— O que está assustando você?

— Vou embora amanhã, sem criar caso.

— Por que está com medo de mim? O que tem medo de dizer?

Douglas espanta-se, olhando diretamente no rosto de Verônica pela primeira vez.

— Está lendo meus pensamentos? Você é como aqueles vampiros antigos, que usam mágicas esquisitas?

— Não — mente Verônica, vendo flutuar à volta de Douglas uma aura alaranjada de medo, com lampejos de desconfiança azul-escura. Não foi uma mentira total: essa capacidade é bem modesta se comparada aos poderes de certos vampiros ancestrais.

— Então? Quer contar-me o que está incomodando você?

— Sabe... eu não teria vindo se não estivesse precisando... se os outros não estivessem...

— Por que não? Você sempre será bem recebido aqui. Sou sua amiga, Doug!

— Pois é. E ando enrascado até o pescoço por isso.

Verônica acha que está começando a entender.

— Sabe como é... andam dizendo coisas... boatos... mas não acredito neles! — Douglas se apressa em esclarecer.

— O que andam dizendo a meu respeito?

— Rola um papo de que há um monstro aqui no Masquerade. Que você está abrigando uma daquelas coisas.

— "Monstros"? Que espécie de monstros?

— Um lobisomem.

As finas sombrancelhas de Verônica arqueiam-se espantadas sobre as lentes do Giorgio Armani. Então, no instante seguinte, ela abandona o ar preocupado e entrega-se a uma gargalhada.

— É, você pode achar graça — resmunga Douglas, mesmo sem a certeza de que a vampira ouve. — Pode achar bobagem. Mas só está rindo porque é respeitada, tem prestígio entre os graúdos. Um boato desses não pode azarar você.

"Comigo a história é outra. Todos sabem que sou uma espécie de "protegido" seu, e agora me acusam de ser amiguinho de lobos. Isso não é legal para a minha saúde. Fui expulso da gangue, e uns tipos estranhos andam me perseguindo. Seria legal se você desmentisse logo essa palhaçada."

— Desmentir? — pergunta Verônica, ainda rindo. — Por que eu faria isso? É a mais pura verdade.

Douglas só consegue ficar pasmo diante da confissão. Verdade? Sua adorada Verônica, que foi uma espécie de mãe para este vampiro órfão e novato, desde o abandono por seu criador? Aquela que ensinou-o sobre a sociedade dos predadores, sobre como os vampiros dominam os centros urbanos de São Paulo enquanto seus inimigos mortais, os lobisomens, espreitam nas matas dos parques? Ela? Escondendo um lobisomem?

— Vem comigo, Doug — sorri Verônica, levantando-se e puxando Douglas pelas mãos. — Parece que algumas coisas precisam mesmo ser esclarecidas...

O Masquerade tem diversos ambientes, suficientes para satisfazer o gostos mais variados; desde imitações de banhos romanos, com piscina e tudo, até uma imensa tenda árabe forrada de almofadas sedosas. Verônica chegou ao requinte de contratar arqueólogos e historiadores para assegurar a fidelidade das réplicas (um desses pesquisadores também era um vampiro, e Verônica suspeitava que ele conhecia muitos cenários antigos por experiência própria).

Claro que, em meio a uma coleção de cenários tão vasta, não podia faltar a réplica de uma masmorra medieval. Do tipo que serviu à Inquisição para punir "feiticeiros": paredes escuras de pedra, tochas nas paredes, algemas e correntes pendendo do teto... em certa época houve até um esqueleto preso por grilhões, mas Verônica precisou removê-lo porque perturbava alguns clientes. "Não sabem apreciar arte", queixou-se ela, lamentando o trabalho que teve para fazer com que aqueles ossos parecessem falsos.

No momento a masmorra não está disponível. O cartaz na porta diz "em reforma", mas não há nenhuma reforma em andamento. Na verdade, o salão está sendo usado para exercer a real função de uma masmorra: tortura e cativeiro.

Uma imensa pele de urso serve de tapete perto da parede dos fundos. Sobre ela há uma mulher. Nua. Cabelos longos e fofos, ruivos à luz das tochas, mas na verdade castanho-claros. Está de joelhos, sem a opção de mudar para uma posição mais confortável, porque acha-se amarrada. E amarrada de uma maneira que extrapola o simples conceito de imobilizar: as cordas correm sobre seu corpo obedecendo padrões estéticos rigorosos. Cada nó aplicado com critério, cada volta planejada com requinte... tudo sem deixar pontas soltas. Um único e longo pedaço de corda, trabalhado com a precisão artística de um origami.

O cativeiro não limita-se à corda. Os olhos estão vendados. Uma grossa coleira metálica envolve-lhe o pescoço, frouxa apenas o bastante para não sufocar, mas tão apertada que não deixa espaço para passar uma palha. E, para implementar sofrimento e humilhação adicionais, meia dúzia de ratoeiras mordem várias partes sensíveis de seus corpos. Dói só de olhar.

Suas orelhas movem-se. Passos lá fora.

A porta abre.

— Eis o "monstro" que estou "abrigando" — ecoa a voz de Verônica, divertida. — Vamos, pode entrar. Não há perigo.

Douglas entra devagar, os olhos presos à garota amarrada. Nunca havia visto um lobisomem antes. Apenas ouviu histórias (a maioria delas contada por Verônica) a respeito de pessoas que transformavam-se em feras com dois metros de altura, com garras e presas capazes de despedaçar um vampiro. Coisa que de fato faziam; ao que parecia, lobisomens tinham a firme convicção de que vampiros eram agentes de uma entidade maligna qualquer. Parte de suas lendas tribais. Se tal entidade realmente existia, Douglas não fazia idéia.

— Meu estilo de amarração agrada você? — pergunta Verônica, divertida.

Mesmo sabendo como Verônica aprecia elogios por sua arte, Douglas ignora essa chance de agradá-la.

— Tem certeza de que é mesmo uma... uma...?

Como que para destruir qualquer dúvida a esse respeito, a prisioneira move o rosto na direção da voz de Douglas. Fareja com força, seu nariz chegando mesmo a assumir uma cor mais escura. Tendo percebido no ar o fedor cadavérico de um vampiro, começa a rosnar e latir. Exibe caninos afiados sob os lábios grossos.

— Quieta, cadela! — ordena Verônica, sacando o chicote da

cintura e açoitando o rosto da garota. Ela solta ganidos e encolhe-se, agora rosnando baixo. O corte produzido pela chicotada cessa de sangrar rapidamente.

— Ela não pode... hã...? — quer saber Douglas, completando a pergunta com um gesto que indica crescimento.

— Transformar-se? Não, suas formas de lobo e de mulher-lobo são grandes demais. Será estrangulada pela coleira de aço se tentar. E, estando na forma humana, ela não tem forças para romper as cordas.

— Como fez isso? Como pegou-a?

— Ah, Doug... — ronrona Verônica, segurando o rosto do punk. — Você sabe como aprecio um clima de mistério. Permita que eu conserve alguns pequenos segredos, sim?

— Por que não acabou com ela? Por que permite que essa desgraçada respire?

A garota chega a ensaiar outro rosnado, mas é esbofeteada por Verônica antes de emitir qualquer som.

— Ela me diverte — responde a vampira, sentando-se ao lado da prisioneira e torcendo com crueldade uma das ratoeiras. Ela chora ganindo. Manchas escuras de lágrimas começam a brotar na venda.

— Você me conhece, Doug. Os escravos são meus instrumentos musicais. Seus gemidos e lamentos são notas de minha sinfonia. O sadismo é minha arte, amarrar e torturar é minha arte. E acho excitante exercer essa arte em uma garota tão perigosa, que pode matar-me ao menor descuido. Sem falar que, com uma vítima que pode regenerar ferimentos, não preciso preocupar-me em refrear meus impulsos...

Douglas quis suspirar de alívio, mas seus pulmões mortos não permitiam tais sutilezas.

— Eu sabia! Sabia que não era amiga de lobos! Agora aqueles idiotas terão que engolir o que disseram sobre a senhora, ou arrebento as fuças deles!

— Não quero que brigue com ninguém por minha causa, amor. Mas, veja! O sol vai nascer em minutos! Hora de colocar você na cama.

Verônica bate palmas, chamando a arrumadeira e ordenando que um quarto com janelas lacradas seja preparado para "seu querido Doug". Escolhe também uma de suas criadas para fazer-lhe companhia, caso tenha fome.

— E a senhora? Não vai dormir?

— Daqui a pouco, querido. Tenho ainda algum tempo para ensinar a esta cadela que ninguém rosna para meu Doug.

Desta vez Douglas não importa-se em ser mimado feito criança. Com um sorriso de orelha a orelha, estala um beijo no rosto de Verônica e deixa-se levar para o quarto por uma mulata em trajes gentis.

Assim que a porta fecha-se, Verônica dirige um olhar preocupado à prisioneira.

— Você está bem, Cindy?

Cíntia sorri, novamente achando graça em Verônica e sua predileção por apelidos americanizados.

— Vou ficar. Apenas tire essa coisa de meu pescoço. Estou quase tendo ânsias.

Com uma das chaves de seu colar, Verônica abre o cadeado e solta o grilhão. Faz um afago no pescoço dolorido da jovem e depois tira a venda. Olhos de puro azul piscam muito, ainda manchados de lágrimas.

— Temi que você se descontrolasse.

— Não foi fácil. O cheiro daquele maldito quase me enlouqueceu. Por pouco não consigo deter a transformação, por pouco não

tive a garganta esmagada por aquela droga.

— Esta coisinha? — pergunta Verônica, brincando com a coleira. — É de alumínio, do mais vagabundo. Podia ser arrebentada a qualquer minuto.

— Mas você havia dito...

— Menti — ronrona a vampira, arrancando uma das ratoeiras que castigam Cíntia. Ela geme com a dor súbita, mas depois suspira aliviada.

— Eu ainda gostaria de ter rasgado aquele desgraçado — lamenta, agora mais calma.

— Não fale assim de meu Doug. Gosto dele. Se não fosse um bom rapaz, teria me pedido para violentar você. Com isso ganharia um bocado de prestígio em sua gangue, sabia? Mas ele apenas tenta parecer mau para conservar as aparências, para sobreviver lá fora.

— Se ele é assim tão inocente, por que veio até aqui espionar?

— Ele não sabe que fez isso. Mencionou que estava sendo pressionado e perseguido. Tenho certeza, ele foi manobrado para entrar aqui, descobrir a veracidade das histórias sobre você e depois contar o que viu. Por isso encenamos esta pequena farsa, lembra-se?

— Como sabe que vão acreditar nele?

— Há muito que você não conhece sobre os talentos dos vampiros. Alguns podem ler mentes. Amanhã à noite eles usarão seus poderes telepáticos em Doug para assegurar-se de que diz a verdade, sem que ele perceba. Logo a notícia vai se espalhar, logo os boatos sobre mim vão mudar de "simpatizante de lobos" para "torturadora de lobos". E minha boa reputação estará assegurada.

— Maquinações, farsas, trapaças... — rosna Cíntia, com visível repugnância. — Como são capazes de viver em meio a tanta intriga? Como podem mostrar tamanho desrespeito pela verdade? Não sabem ser sinceros ao menos por um instante?

Verônica troca de sorriso, substituindo orgulho faceiro por algo mais infantil.

— Gosto de você. E agora estou sendo sincera.

E acaricia o rosto de Cíntia com as costas da mão. Esse gesto, como se ativasse algum encantamento, muda por completo a atitude hostil da lobisomem. Seus olhos olhos não ardem mais de raiva; agora exalam afeto e confiança, como um cão que busca entendimento com o dono.

— Ainda não entendo como conseguiu isso. Não sei como seduziu-me desse jeito.

— Sedução? Seduzir é enganar, é fingir sentimentos... e o que sinto por você é bastante real.

— Então enfeitiçou-me. Usou algum poder mágico para me hipnotizar.

— Não tenho esse poder — confessa Verônica. Era certo que alguns vampiros podiam dominar mentes, mas não ela. Geralmente não precisava; podia contar com seus próprios encantos.

— Acusa-me de usar mentiras e manipulações — prossegue a vampira —, mas você mesma esconde-se sob desculpas sem sentido. Por que não aceita o que aconteceu? Por que não reconhece que não me odeia? Que podemos ser amigas?

— Não faz idéia de como isso é difícil para mim. Desde filhote fui ensinada a odiar mortos-vivos. Vocês não se importam em iludir seus amigos, como acaba de fazer. Até apreciam isso. Mas nós valorizamos a honra, a verdade e a união. Somos leais como você jamais poderá sonhar em ser.

"E, não odiando você, estou traindo minha matilha."

Esforçando-se para não rir diante dos tolos valores sociais dos lobisomens, Verônica desfere o golpe decisivo.

— Está arrependida? Quer que eu a liberte, para poder arrancar minha cabeça?

— Eu não disse isso. Só disse que não está sendo fácil. Sinto falta da tribo.

— Sabe que não pode entrar em contato com eles. Precisam pensar que é minha prisioneira, e que está perdida para sempre. Se souberem a verdade, se souberem que está aqui por vontade própria, você estará em perigo ainda maior do que eu. Não vão contentar-se apenas em espalhar rumores difamatórios; vão matá-la.

— Sim, eu sei. Às vezes, pergunto-me se não é o que mereço...

Nesse instante Verônica emociona-se como poucas vezes em sua pós-vida. Não por pena da jovem loba, não por comover-se com sua dor e saudade... mas por deleite. Já achava delicioso provocar sofrimento em escravas, mas encontrar alguém que aprecia essa condição é um prazer inigualável.

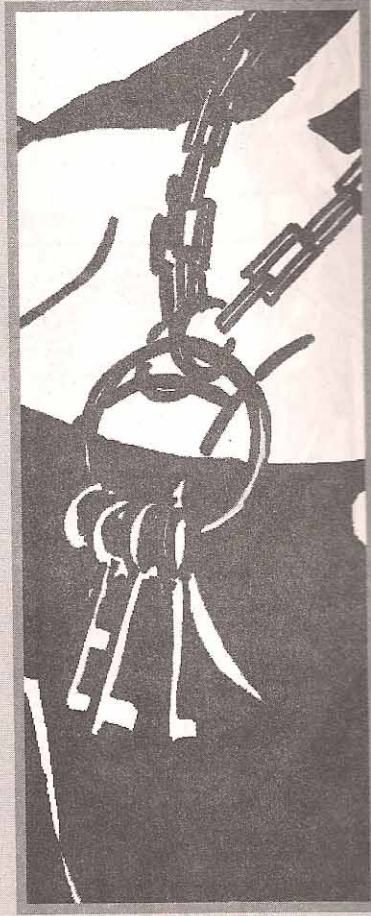
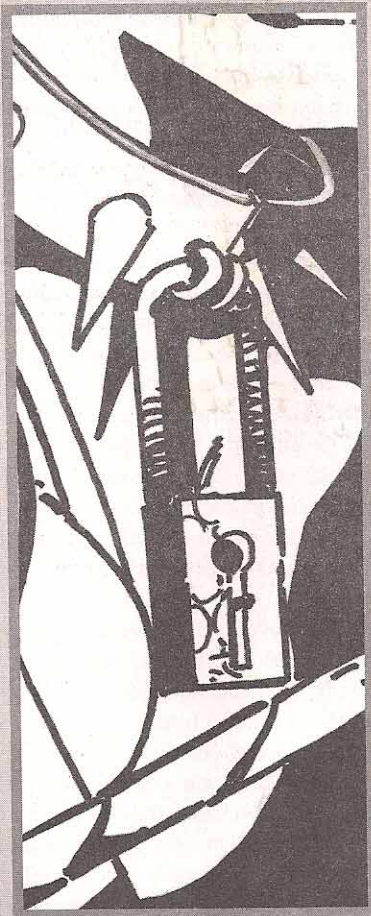
Sim, aprecia. Cíntia não sabe e nem pode ser convencida disso, mas aprecia a dor. Acha-se merecedora de todo o sofrimento do mundo. E a vampira está mais que disposta a satisfazer essa sua necessidade perversa, a dar-lhe toda a agonia que puder suportar. De todas as maneiras que sua imaginação sádica mostrar-se capaz de conceber.

Por isso precisa de Cíntia.

Por isso Cíntia precisa dela.

E por isso a lobisomem está ali, amarrada, as ratoeiras restantes ainda fustigando seu corpo. Não meramente para implementar um disfarce e enganar Douglas. Não apenas para encenar seu cativeiro.

O cativeiro é real, ainda que voluntário.

MARCELO CASSARO

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

DEFENSORES DE TÓQUIO

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Ranges, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

REF. DBF 1 (R$ 2,50)

REF. DBF 3 (R$ 2,50)

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

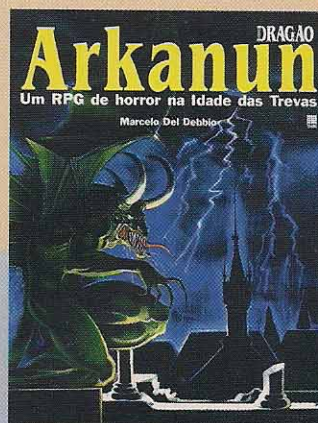
Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ESGA (R$ 16,00)

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais; eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

REF. ARKA (R$ 12,00)

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

Dragão Brasil Especial (ref. DBE) 2 ❑ (ref. DBE) 4 ❑

Defensores de Tóquio (Ref. DBF 1) ❑ (Ref. DBF 3) ❑

Espada da Galáxia (Ref. ESGA) ❑

Arkanun (Ref. ARKA) ❑

SÓ AVENTURAS (Ref. SA) 1 ❑ (Ref. SA) 2 ❑ (Ref. SA) 3 ❑

NOME: ____________________ ENDEREÇO: ____________________

TEL.: __________ CEP: __________ CIDADE: ____________________ ESTADO: __________

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

VALIDADE ATÉ 30/08/96

GAME-X
A revista que detona
Mais um produto
TRAMA
PUM
TNT
Criação: Darius & Dawis Roos - Ilustração: Júlio César Nogueira